

AMIGA

JOKER

3/92

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50 Nr. 3 März 1992

**ELVIRA II
SHADOWLANDS
SPACE ACE II
EPIC**

GROSSES TUNING-SPECIAL

**ALLES ÜBER
TURBOKARTEN**

ENDLICH AUCH AM AMIGA

**LARRY V
MIGHT & MAGIC III
VROOOM**

NUR EINE WIRD GEWINNEN?

**WORLD OF
COMMODORE
VS.
AMIGA 92**

SPASS FÜR UNTERWEGS

**HANDEHELDS IM
VERGLEICH**

EXKLUSIV-INTERVIEW
MIT ROB NORTEN

**MISTER
KOPIERSCHUTZ
PACKT AUS!**



KNOW HOW
TIPS • PLÄNE • LÖSUNGEN
KNIGHTMARE • HEIMDALL
MAGIC POCKETS
SPACE ACE II
MEGA TWINS

T'BIRD

MADE BY AQUARIUS



DIE WELTWEITHEIT

POWER OF T'W6

T'BIRD SETET ZUR LANDUNG AN.
TOUCH-DOWN AUF DER CEBIT'92.
SIE MÜSSEN BEI DER WELTPREMIERE
DABEI SEIN-AUF DEM T'BIRD/ASI-
STAND. UNTER DEM T'BIRD GEFIEDER
STECKT VIEL INTERESSANTES: 386 ER-
POWER, THUNDERBOARD, MS-DOS 5.0.
UND ZWEI HEISSE ACTION GAMES
ZUM LOSLEGEN. T'BIRD TREIBT'S
BUNT. DEN MUSS MAN GETESTET
HABEN! HOLEN SIE SICH AUF DER CEBIT
EINIGE SUPER ÜBERRASCHUNGEN
AB, ZB. JE 1000...

Mad TV

MONKEY
ISLAND
92



CeBIT'92
HANNOVER

11.-18. MÄRZ 92, HALLE 5, STAND A11.

ANGRIFF DER KILLER-QUASSLER

FA-R-O-H-D-E

Schnappt Eure „Freundin“ und entert die Beiboote! Rette sich, wer kann, Computer, Kinder und Joker-Redakteure zuerst!! Selten war die Lage so kritisch, nie die Gefahr so gefährlich – die Attacke der Sprücheklopfer ist bereits voll im Gange!!!

Die Rede ist von jenen Gruft-Propheten, die meinen, unbedingt Grabreden auf den Amiga halten zu müssen – ungeachtet der Tatsache, daß sich unser Rechner nach wie vor allerorten größter Beliebtheit erfreut. Da dieses Phänomen sich mittlerweile auf

struktiven (und im Moment gottlob noch völlig haltlosen) Gerüchte vom Ableben des Amigas weiter die Runde machen, könnten genau sie es sein, die ihn letztlich unter die Erde bringen! Am Grabstein stünde dann zu lesen: Von uns gegangen in der Blüte seiner Jahre, gestorben an Verunsicherung von Softwareherstellern und potentiellen Käufern...

Wovon der Amiga nämlich ganz bestimmt nicht leben kann, das sind die wenigen Größenwahnsinnigen Szene-Freaks, die glauben, weil zwei ihrer Freunde sich einen PC gekauft haben, gäbe es nun keine „guten Leute“ mehr.



den Leserbriefseiten praktisch aller namhaften Computermagazine breitmacht, lohnt es, ein bis zwei Gedanken darauf zu verschwenden: Haben wir es hier mit weisen Sehern zu tun oder doch nur mit ganz banalen Wichtigtuern? Die Antwort könnt Ihr Euch selbst geben, sie ist nämlich gar nicht so wichtig. Wichtig ist, daß man einen Computer durchaus „totquatschen“ kann, wenn man sich nur genug Mühe gibt!

Ja, genau wie einst die Kultmaschine C 64, „lebt“ auch der Amiga von der Unterstützung seiner Fans. Ihre Treue war es, die ihm zum wohlverdienten „Sieg“ über den Atari ST verholfen hat (zu Beginn hatte nämlich der Konkurrent die Nase vorne). Ihrer Anhänglichkeit ist es zu verdanken, daß die Konsolen ihm nicht das Wasser abgraben konnten, und wegen ihnen kann der Amiga auch partnerschaftlich neben der schnellsten MS-Dose bestehen. Wenn aber diese de-

Mit dieser Art von Zweckpessimismus erweist man der „Freundin“ einen Bärendienst, das sollte man sich mal klarmachen. Ist klar? Prima, dann können wir uns ja sorglos der neuen Ausgabe zuwenden.

Viel Spaß damit wünscht Euch,

Euer Michael

PINBALL DREAMS



**F-14/18
COMBAT
SIMULATOR**

SIEGES-TAUMEL: Bei diesen Preisen dürfte mancher Sieger ins Taumeln geraten – zu gewinnen gibt es einen Videorecorder, CD-Player, Walkman, Compucamp-Urlaub und massenhaft Games! Wo? Na, auf den Seiten 37 und 53

AKTUALITÄTS-WUT: Exklusiver geht's nicht – nur im Joker könnt Ihr jetzt schon Tests zu „Epic“, „Shadowlands“, „Ork“, „Harlequin“ und „Pinball Dreams“ lesen! Neugierige Raumfahrer, Abenteurer, Joystick-Athleten und Flipper-Akrobaten treffen sich auf den Seiten 14, 16, 18, 34 und 36

ALIEN-PANIK: Welche Schrecken hält der „Plan 9 From Outerspace“ für die Menschheit bereit? Was haben die „Mind Possessing Aliens From Hyperspace“ mit uns Erdlingen vor?! Die Antwort kennt allein unser Preview auf den Seiten 8/9

INFO-IRRSINN: Egal, ob Ihr nun wissen wollt, was der Kopierschutz-König Rob Northen im Interview mit Dr. Freak ausgeplaudert hat, wie „Turrican“ am CDTV aussieht oder was die „IMA 92“ für Arcade-Freaks zu bieten hatte – steht alles auf den Seiten 40, 83 und 122/123

PLAN 9 FROM OUTER SPACE



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	8
Hilfe, die Aliens kommen! Simulationen von Psygnosis	
Mailbox	20
Messebericht:	28
World of Commodore vs. Amiga 92	
Preis Ausschreiben:	37
Pinball Dreams Competition	
PD-Box	38
Crack!	40
Up & Down	42
Preis Ausschreiben:	53
Computercamp Ferien-Gewinnspiel	
Brork-Comic	58
Know How	59
Know How Index	70
Messebericht:	72
CES 92 Las Vegas	
Eins zu Eins?	83
CDTV-Konvertierungen im Kurztest	
Joker-Galerie	86
Joker-Comic	88
Ruhmeshalle	90
Seitenhiebe	91
Computer-ABC	92
Special:	94
Handhelds im Vergleich	
Klassiker:	105
Populous	
Postspiel:	106
Der Kicker-Cup	
Kleinanzeigen	107
Impressum	114
Rockus-Comic	114
User-Club:	115
Bard's Tale Const. Set Alles über Turbokarten	
Joker-Index	118
Stromausfall:	120
Neolithibum Plüsch, Power & Plunder	
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Amberstar	44
Check It	50
Crime City	30
Darkspyre	76
Elvira II	12
Fascination	103
Golden Eagle	100
Leisure Suit Larry V	57
Might & Magic III	46
Shadowlands	16
Willy Beamish	97

Action

Epic	14
Harlequin	34
Killerball	48
Ork	18
Wolfchild	32

Geschicklichkeit

Corx	52
Jet Set Willy II	104
Jungle Boy	104
Space Ace II	80

Simulation

4D Sports Driving	78
Black Gold	102
Harpoon	82
Pinball Dreams	36

Sport

Big Run	56
Indy Heat	30
TV Sports Boxing	74
Vroom	103
Warm-Up	82
World Cricket	48

Strategie

1st Division Manager	102
Cover Girl Strip Poker	56
Matrix	98
Mind Run	98

Verschiedenes

Brettspiele	120
CDTV-Konvertierungen	83
PD-Games	38
Town With No Name	52

EPIC



**GESCHWINDIGKEITS-
RAUSCH:** Esröhrendie Mo-
toren - in „Indy Heat“, „Big
Run“, „4D Sports Driving“
und „Vroom“! Aber ein lau-
ter Auspuff macht noch kei-
nen Sieger, die Entscheidung
fällt auf den
Seiten 30, 56, 78 und 103

FORTSETZUNGS-WAHN:
Die Abenteuer gehen weiter -
seies in „Elvira II“, „Might &
Magic III“, „Space Ace II“
oder gar „Larry V“! Neue
Höhepunkte oder alte Hüte,
das ist die Frage auf den
Seiten 12/13, 46/47, 57 und
80/81

MESSE-FIEBER: Wolltet
Ihr, daß Commodore bei der
„Amiga 92“ nicht mehr mit-
macht und stattdessen in
Frankfurt die „World of
Commodore“ aufzieht?
Oder, was es auf der „CES
92“ in Las Vegas an Amiga-
Neuheiten zu sehen gab?
Könnt Ihr gar nicht wissen!
Es sei denn, Ihr blättert
schnell auf die
Seiten 28 und 72/73

SPIEL-SUCHT: Womit läßt
essich auch unterwegs prima
gambeln? Wird das Zocken
mit Turbokarte schöner?
Wie kann ich mein eige-
nes Barden-Rollenspiel strik-
ken? Drei Themen, drei Arti-
kel, die Ihr nicht verpassen
dürft! Zack, auf die
Seiten 94/95, 115 und 116/
117

SPACE ACE II



Betriebsgeheimnis



Nicht länger können wir Augen und Ohren vor der Flut Eurer Bittgesuche verschließen – heute interviewen wir endlich die tragende Säule unserer Redaktion! Er ist wortgewaltig wie ein Neandertaler und stark wie zwei Bären. An ihm kommt man nicht vorbei (wenn er es nicht will), und sein bester Freund ist eine Smith & Wesson-Turbokeule. Ring frei für Brork...

?: Na, wieder auf dem Damm, Brork? Hat denn Deine Keule den Fototermin für's Februar-

Editorial gut überstanden?

B: Jaa, main Koil hat Boss geklaut! Böse Boss, sehr unsympatisch! Jetzt main Koil wieder da! Hrrm...

?: Wie schön! Sag mal, im Verlauf des letzten Jahres haben wir ja einiges über Deine Kindheit und Jugend erfahren, aber wie Du nun zum Joker Verlag gekommen bist, ist immer noch ein Geheimnis. Möchtest Du das nicht mal lüften, so ganz exklusiv für unsere Leser?

B: Klah! Boss hat Redaktionsbohte gesucht. In Anzeige! Hat er nach main Em-

ABSOLUTE KATASTROPHE	(00% - 10%) = 1
KATASTROPHE	(11% - 20%) = 2
TOTAL ZUM VERGESSEN	(21% - 30%) = 3
ZUM VERGESSEN	(31% - 40%) = 2
MUSS NICHT SEIN	(41% - 50%) = 4
NIX BESONDERES	(51% - 60%) = 8
IN ORDNUNG	(61% - 70%) = 2
SCHWER IN ORDNUNG	(71% - 80%) = 5
ERSTE SAHNE	(81% - 90%) = 7
MEGASTARK	(91% - 100%) = 0
HIT-AUSBEUTE	= 4

fehlung gefragt. Hab ich ihm
main Koil gezeigt, is nehm-
lich main beste Empfehlung.
Hat er gekuckt und mich ain
gestellt.

?: Aha, so einfach war das also. Was machst Du denn den lieben, langen Tag im Verlag?

B: Maist nich in Verlach. Maist unterwechs, war schon in Tiefenbach und übaall! Und hab viel geholfen für Rollenspiele Sondaheft. War in viel Kella und hab Monsta wechgekoilt.

?: Letzte Frage, Brork – wie sind denn so die Verdienstmöglichkeiten als Redaktionsbote?

B: Vadienst...?! Wie meinst'n das? Was ist das Vadienst? Hā? Sag ma!

?: Ach weißt Du, ich schätze,
das fragst Du am besten Mi-
chael.

B: Jaa, Boss fragen! Auch Vadienst...

Zum Schluß die guten Nachrichten: Michaels Büro ist nun fast wieder wie neu, er selbst soll auch schon bald aus der Intensivstation verlegt werden (die Verdienstmöglichkeiten für Büroboten sind zwischenzeitlich drastisch angestiegen), und unsere Teststatistik ist aktuell wie eh und je. Alles bestens, oder?

ESTOCKEY - MANAGER

POWERPLAY



Für Ihren AMIGA zum Superpreis, zwei voll mausgesteuerte Sport-Manager Spiele die an Spielspaß, Komplexität und Wirklichkeitsnähe zu den besten Ihrer Art gehören. Mit folgenden FEATURES:

POWERPLAY

- 1-2 Spieler Modus
- ANIMIERTE SPIELSEQUENZ
- SOUND und BILDER z.T. digitalisiert
- in 3 Ligen spielen die besten Teams aus NHL, BRD, UDSSR usw.
- Original Spielernamen
- Editor zur Änderung aller Teams
- 4 Spielernamen (mehr als 688 T)
- TRANSFERS in allen Ligen möglich
- lesen STATISTIKEN und Spielerwertbeurthe z.B. Scorerhählig, Tor-Jägerpokal, bester Goalie usw.
- Stadionbau - Eintritt - Training
- Bankkredite - Werbeverträge
- ... und ... und ...
- Für ALLE AMIGAS
- Zum PREIS von **NUR 49 DM**
- oder **BEIDE Spiele zusammen zum PREIS von 89 DM + -**
- Versandkosten 4 DM (NH + 6 DM)

Beide Programme sind komplett in deutsch inkl. Anleitung !.

Zu Bestellen bei :

Sagorana Software

SOCCER - MANAGER

DIEGO



(1 MB SPEICHER NOTIG !)

DIEGO

- EDITOR zur Änderung aller Team- und Spielernamen und TRIKOTFARBEN, die alle im Original vorliegen und nach Belieben veränderbar sind !
- ANIMIERTE SPIELSEQUENZ - Spieler mit Original Trikotfarben
- AUTOMATISCHE TEAMSTEUERUNG d.h. auch die vom Computer gesteuerten Teams haben ihre Einhausen u. Ausgaben und sind auf dem Transfermarkt tätig
- unberufene STATISTIKEN - Vieftal und BESTLEISTUNGEN mit EMIGER TABELLEN
- TRANSFERS mit allen Teams möglich
- SP-VERTRÄGE - alteschod. RÜCKTRITTE
- Stadionbau - Eintritt - Training
- Bankkredite - Werbeverträge
- ... und ... und ...
- Zum PREIS von **NUR 49 DM**

Das Diskettenmagazin

1

Neu!

by Wolf Design

AMIGA SOFTWARE

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!

OASE AMIGA SOFTWARE

OASE

AMIGA SOFTWARE

DM 19,90

OASE AMIGA SOFTWARE

Die Softwarequelle für Ihren AMIGA

Lohnsteuertabellen 1992

Gouillotine

Datei

Aktien Depot

Schach

"...gewillfrische Software!"

"OASE Software ist halt gut!"

Erstausgabe!



Der heiße Stuhl

Die gute Nachricht: Sega hat jetzt einen „Action Chair“ für's Mega Drive in die Shops gebracht. Die bessere Nachricht: Das Teil läßt sich problemlos am Amiga betreiben! Die miserable Nachricht: Es taugt nicht viel...

Wenn etwas schon hochtrabend „Action Chair“ heißt und dann noch stolze 329 Marker kostet, darf man auch etwas erwarten, oder? Wir hätten uns so eine Art Hydraulik-Sessel für's Wohnzimmer erwartet, bekommen haben wir nur einen Joystick zum Reinsetzen.

Zunächst muß das Teil zusammengebastelt werden (relativ simpel), dann stöpselt man es in den Joystickport des Amigas. Da aber das Kabel arg kurz ist, gibt's hier schon die ersten Probleme. Weitere folgen, sobald man versucht, durch wildes Herumgehops das Geschehen am Screen zu steuern – die Abfrage ist tierisch ungenau, der Spaß hält sich in engen Grenzen. Wer's nicht glaubt, kann sich das Teil ja selbst besorgen, unsere Uschi ist allerdings nicht im Preis inbegriffen!

Bezug:
Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen
Tel.: 02383/690

Der heiße Draht

5000 viele Hilferufe verzweifelter Zocker gehen telefonisch bei uns ein, daß wir uns entschlossen haben, endlich eine offizielle Hotline einzurichten! Aber jede Medaille hat zwei Seiten...

Die Schokoladenseite wäre, daß Euch ab sofort jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr kompetente Ansprechpartner zur Verfügung stehen – nie mehr „Sorry, der ist gerade nicht im Haus“! Die Kehrseite ist die Tatsache, daß wir außerhalb der offiziellen Fragestunde nur noch schriftlich Hilfeleistung leisten können. Bitte habt Verständnis, aber bei Lage der Dinge kämen wir sonst einfach nicht mehr zum Arbeiten. Und Ihr wollt doch nächsten Monat wieder einen neuen Joker, oder? Eben, also bis Mittwoch unter (ausschließlich!) folgenden Nummern:

Joker-Hotline:
089/4605822
oder
089/463823



Das coole Buch

Wer erinnert sich nicht an das edle Weltenschmiede-Adventure „Die Kathedrale“? Die düstere Story des Games hat soviel Anklang gefunden, daß Harald Evers sie demnächst als Buch herausbringen will!

Die ersten Kapitel stehen bereits, mit dem Großverlag Bastei-Lübke laufen die Verhandlungen auf Hochtouren – bis November sollte das Werk im Buchhandel sein. Damit wir uns richtig verstehen: Die Rede ist hier nicht von einem Lösungsheft, „Die Kathedrale“ soll ein waschechter Roman werden!

Klar, daß es gegenüber dem Spiel Veränderungen geben wird. So will der Autor das Hauptaugenmerk auf den historischen Background legen, die Rätsel entfallen natürlich. Der Band wird etwa 400 Seiten umfassen und voraussichtlich als Taschenbuch in einer Mindestauflage von 25.000 Stück erscheinen. Wir wünschen dem Projekt, daß es ebenso ein Hit wird wie die Digi-Version – schließlich wäre es der welterste Roman zum Spiel.



Das heiße Brett

Wer schonmal die RTL-Show „Klack“ gesehen hat, wird sich bestimmt auch schonmal so ein tolles Elektronik-Skateboard für seinen Amiga gewünscht haben. Jetzt werden Wünsche wahr!

Für 195,- DM ist das lustige Skateboard samt Steuer-elektronik, Anschlußkabel für den Joystickport und einer Disk mit den bekannten TV-Pacours nun überall im (Fach-) Handel erhältlich. Verwenden läßt es sich an jeder x-beliebigen „Freundin“ wie jeder x-beliebige Stick, wer einen guten Gleichgewichtssinn hat, kann ja mal Space-Surfen mit „R-Type“ versuchen... Aber es kommt noch besser. Wir verlosen drei dieser originellen „Klackboards“! Einfach ein Kärtchen an unsere Adresse schicken, mit etwas Glück reitet Ihr schon bald die Digi-Wellen!

Joker Verlag
„Klackboard“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



THE MIND POSSESSING ALIENS FROM HYPERSPACE



Die besitzergreifenden Außerirdischen setzt gerade Demonware als klassisches Text/Grafik-Adventure in Szene, während Gremlin mit Plan 9 auf den Spuren des gleichnamigen Films wandelt - und das war immerhin der anerkannt mieseste Streifen aller Zeiten! Wir haben ihn gesehen und können die Auszeichnung bestätigen, dieser Film ist tatsächlich so schlecht, daß er schon wieder wunderschön ist. Aber davon später mehr, wenden wir uns zunächst der Alien-Invasion aus Offenbach zu:

The Mind Possessing Aliens From Hyperspace

Aufwendige Adventures müssen nicht unbedingt von Sierra oder Lucasfilm



kommen, auch Demonwares Außerirdische werden sich auf sage und schreibe 10 Disketten breitmachen. Da brauchen wir nicht extra auf die Verkaufsversion (erscheint voraussichtlich Ende April) warten, um Euch sagen zu können, daß es ein Mega-Intro geben und das Game festplattentauglich sein wird, bzw. daß es einen Zweitläufer unterstützt. Und auch die kruse Story sollt Ihr heute schon erfahren: Die Menschheit steht vor der größten Gefahr aller Zeiten! Übelste Aliens aus dem hintersten Winkel des Universums versuchen, die Kontrolle über unseren Geist zu erlangen, gottlob ist es ihnen bisher noch nicht gelungen. Doch oh-neh, ein gewisser Dr. von Stahl hat bereits ein Verfahren dafür entwickelt. In der Rolle des Privatschnüfflers Winston Cherkas versucht man, dem ruchlosen Treiben ein Ende zu setzen... Glaucht man den Programmierern, wird sich das Game zumindest so ulkig spielen, wie sich die Geschichte hier anhört. Das Ganze präsentiert sich sozusagen als Mischung aus „It Came From The Desert“ und „Monkey Island“. Wie das? Nun, während der allesentscheidenden Mission trifft man auf allerlei befremdliche Kreaturen, die in animierter Comicgrafik gezeichnet sind. Gegen diese Roboter und Monster darf man in Actionsequenzen kämpfen, des öfteren stehen aber auch Unterhaltungen im Multiple-Choice-

HILFE, DIE ALI

Was darf man sich von einem Game erwarten, das „space“ trägt? Antwort: Etwa dasselbe, wie von dem Adventure-Persiflage auf alte SF-



ER SCHNAUBTE: "GEWALT, MAN, ICH SAGE! GEWALT IST UFO-SPRACHE UND DIE VIBRATIONS SIND NEGATIV, DA VERLIERT MAN SEINE SEELE, MAN, REINKARNATION IN CHAOS, MAN, NANOMAN, SCHLECHTES KARMA, DIG?"
REEIIIIIIII, ICH WILL KEIN KARMA KAUFEN, UND KEIN BASCHISCH, UND KEIN ELESSEN! UND UNS SIND DAS FÜR UFOs, VON DENEN DU SPRICHST?

Verfahren am Programm - etwa 8 MB deutscher Text sollen dabei das Zwerchfell kitzeln. Gesteuert wird (wie bei der Affeninsel) über eine Auswahlliste von Verben, die man einfach per Maus anwählt.

Abschließend noch ein paar Worte zur Technik: Der gesamte PAL-Screen wird genutzt, dreiviertel davon allein für Grafiken. Die wurden übrigens per



Hand gezeichnet, dann gescannt und am Rechner nachcoloriert. Ja, einige der Kunstwerke umfassen sogar mehrere Bildschirme und werden gescrollt! Passend zur abgedrehten Handlung spielt der Computer 20 verschiedene Begleitmusiken, allesamt so schräg wie die Story. Und weil darüberhinaus auch Gags und leicht bekleidete Mädels reichlich vorhanden sind, scheint uns der ins Auge gefaßte Preis von unter 100 Mark doch ein echtes Sonderangebot zu sein!

ENS KOMMEN!

den Titel „The Mind Possessing Aliens From Hyper
Spiel namens „Plan 9 From Outer Space“ – eine witzige
Schinken, der kein Klischee heilig ist!



Plan 9 From Outer Space

Wer nun meint, mit der Story um Dr. von Stahl und seine AlienWundermaschine wäre der Gipfel des schlechten Geschmacks bereits erreicht, der hat die Filmvorlage zum neuesten Streich von Gremlin nicht gesehen! Was der Regisseur Edward D. Wood hier im



Jahre 1959 auf Zelluloid gebannt hat, spottet schon inhaltlich jeder Beschreibung: Laut Drehbuch haben Außerirdische bereits achtmal erfolglos versucht, die Erde zu erobern – jetzt kommt Plan 9 zum Tragen. Man erweckt exakt drei Tote wieder zum Leben, da steht der Versklavung der Menschheit ja kaum noch etwas im Wege... wie gut, daß der unerschrockene Pilot Jeff Trent den Kampf aufnimmt!

Doch die hanebüchene Geschichte ist ein Klacks gegen deren Ausführung. Beispielsweise repräsentieren die Requisiten einen Gesamtwert von Zwölfmarkfüßig, ein und dieselben Möbel stehen im Heim des Helden, in seinem Flugzeugcockpit und, man glaubt es kaum, im Alien-Schiff herum! Während einer Szene wechselt der Hintergrund zweimal von Tag auf Nacht und wieder zurück, Autos verändern noch während der Fahrt die Farbe, und die „Specialeffects“ muß man ohnehin selbst gesehen haben. Den Vogel hat aber eindeutig ein anderes Feature dieses Prachtwerks abgeschossen: Da der Hauptdarsteller (der arme Ex-Dracula Bela Lugosi) noch während der Dreharbeiten starb, sprang kurzerhand ein Ersatzschauspieler ein. Weil der jedoch nicht die geringste Ähnlichkeit mit dem teuren Verblichenen hatte, verfiel man auf den genialen Trick, daß er sich für den Rest des Films ein Cape vors Gesicht halten müsse. Und wäre er nicht gut einen Kopf größer gewesen als Bela Lugosi, hätte das Publikum den Schwindel ja auch nie bemerkt... Ob Ihr es glaubt oder nicht, der Film war bierernst gemeint – ganz im Gegensatz zu Gremlins Versoftung des Kultstreifens. Herausgekommen ist ein Adventure mit Rollenspiel-Elementen, dessen Story etwas von der Vorlage abweicht. Zwar schlüpft man in die Heldenrolle von Jeff Trent, der ist hier

PLAN 9 FROM OUTER SPACE



aber auf der Suche nach einer verloren-gegangenen Filmspule von Plan 9. Für stilgerechte Stimmung sorgen dabei über fünfzig digitalisierte Sequenzen aus dem Original-Movie, das übrigens jeder Packung auf Video beiliegen wird. Hoffentlich könnt Ihr gut genug Englisch, denn der Streifen wurde (verständlicherweise) nie synchronisiert, das Game wird allerdings in einer deutschen Version erhältlich sein. Auch handhabungstechnisch sollte man damit keine Schwierigkeiten haben, es ist nämlich komplett mausgesteuert. Unterhaltungen werden auch hier im Multiple-Choice-Verfahren bestritten.

Zugegeben, die Informationen über Spielablauf und Technik sind vorläufig noch ein bißchen spärlich, die ersten Grafiken sehen aber schon recht vielversprechend aus. Mehr werden wir spätestens im Mai wissen, dann sieht Gremlins Plan 9 nämlich vor, die Shops zu erobern! (C. Borgmeier/pb)



PSYGNOSIS GEHT UNTER DIE SIMULANTEN!

Im Actiongenre hat das Liverpooler Softwarehaus ja schon sämtliche Lorbeeren abgeerntet, jetzt wechseln die Jungs ins „ernste“ Fach: Binnen der nächsten Monate stehen uns drei Simulationen ins Haus, die ihre Herkunft nicht verleugnen können...



F-14/18 Combat Simulator

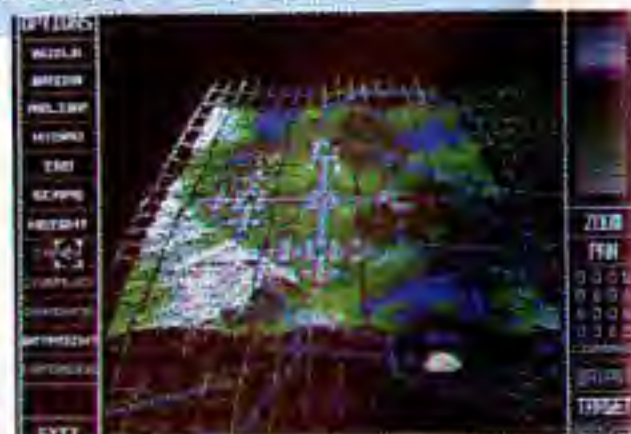
Selbst vor der Königsdisziplin im Simulationsgewerbe, einem Flugsimulator, schrecken die Psynosen nicht zurück. Mit Vektorgrafik konnte die Company dank „Matrix Marauders“ und „Armour-Geddon“ ja bereits Erfahrung sammeln, entsprechend flott flutschen die fiktiven Landschaften über den Screen. OK, für altgediente Falkner mag sich der Jet einen Tick zu unrealistisch fliegen, doch sind hier ohnehin mehr die Fans von Actionsimulationen à la „Interceptor“ gefragt. Auf Details wie Wolkenbänke, Rauchfahnen beim Abschub oder umschaltbare Außenansichten muß der Pilot aber dennoch nicht verzichten. Missionen soll es gleichfalls reichlich geben, genau wie feindliche Schiffe, Flugzeuge und abschubwürdige Bodenziele. Gestartet wird vom Festland oder Flugzeugträger, Tages- und Nachtzeiten fehlen auch nicht – spätestens im Frühsommer heben wir ab.

Red Line

Nochmal Vektorgrafik, nochmal ein Psynosis-Debut: Red Line ist ein reinrassiges Motorradrennen à la „Team Suzuki“. Schon das Titelbild überwältigt mit einer schier endlosen Optionenvielfalt, von der Rundenzahl bis hin zur Schaltung (manuell/automatisch) läßt sich so ziemlich alles nur Denkbare manipulieren. Ist erstmal die Entscheidung zugunsten einer bestimmten Rennstrecke gefallen, darf man entweder ein paar Übungsrunden drehen, mal eben ein Rennen fahren oder gleich mit Haut und Haar in die komplette Rennsaison einsteigen. Beim Antesten steuerte sich das Zweirad über Maus und Stick gleichermaßen realistisch, in Kurven legt sich die Landschaft in die Schräglage – wer da nicht flott reagiert, küßt die Reklameschilder. Heiße Kopf-an-Kopf-Rennen sind ebenfalls kein Problem, mit einem Nullmodemkabel lassen sich zwei Amigas verkuppeln. Die Grafik ist schön bunt und flott, die Zuschauerränge scheinen zu Recht gut gefüllt, der Startschub fällt vielleicht schon in der nächsten Ausgabe.

Air Support

Beim inoffiziellen Nachfolger zu „Armour-Geddon“ geht wiederum ein flinkes Köpfchen vor einen zuckenden Ballerfinger. Wie schon beim Vorgänger liegen zwei Großmächte miteinander im Clinch, es kommt zur finalen Auseinandersetzung. Der Spieler lenkt nun die Geschicke der einen Großmacht, baut Panzer, Flugzeuge und anderes Gerät mit individuellen Eigenschaften, das dann im Feindesland platziert werden muß. Zu diesem Zweck klemmt man sich hinter das Steuer des jeweiligen Gefährts, rauscht über eine abstrakte, aber flott dahinscrollende 3D-Landschaft im Linienlook (mit Rot-Grün-Brille sogar „richtig“ dreidimensional!) und erwehrt sich der Gegner solange, bis die feindliche Produktionsstätte dem Erdboden gleichgemacht ist. Gesteuert wird das Kriegsgeschehen mit der Maus, eine Zwei-Spieler-Option soll auch nicht fehlen – mehr über die strategische Actionsimulation beim Test in vier bis acht Wochen. (rl)



... manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“ *

Der Amberstar von Thalion

* Powerplay 3/92

85% ATARI ST

Auch erhältlich für AMIGA



Die Turmuhr schlägt Mitternacht,
 Wolkenfetzen verhüllen den Mond,
 und im Kopf des jungen Helden
 rumort die immergleiche,
 quälende Frage: Wo bleibt
 sie nur? Mein Freund,
 die Stunde der Erlösung
 ist da, es darf wieder gegruselt
 werden – Elvira ist
 zurückgekehrt!

Der Amiga Joker meint:
 Elvira II – ein Grusical der Zombi-
 Klasse A!

Schade nur, daß unsere geschätzte Horror-Queen nicht persönlich mit uns Wiedersehen feiern kann – irgend so ein erbärmlicher Hund hat die Ärmste nämlich entführt! Ja, ja, grausam aber wahr: Elvira war gerade mitten in den Dreharbeiten für ihren neuen Film, da kommt dieser widerliche Cerberus an und verschleppt das Mädels einfach. Eigentlich 'ne Unverschämtheit, aber wenn einer drei Köpfe hat und von der Größe her ungefähr fünf normalen Monstern entspricht?! Tja, in so einem Fall läßt man sich schon mal entführen, aber selbstverständlich nicht für alle Ewigkeit! Wozu gibt es schließlich Helden? Noch dazu, wo die Herrschaften sicher schon ganz nervös an ihrer Maus rumfummeln, weil sie endlich wieder jemand retten wollen! Na denn mal los und viel Spaß...



Doch haltet ein, edle Recken, und verweilt noch einen Augenblick. Denn bevor man hier seinen ersten Zombi zu sehen kriegt, muß man sich mal entscheiden, welche Sorte Held man überhaupt sein will. Richtig, das gab's vorher nicht, aber dafür diesmal gleich richtig: Man kann wahlweise als Stunt-

man, Programmierer, Messerwerfer oder Privatdetektiv in die Schlacht ziehen, wobei jeder Charakter etwas andere Eigenschaftswerte (Ausdauer, Kraft, Hirnschmalz) besitzt. Der aktuelle Werte-Stand läßt sich jederzeit durch einen simplen Mausklick abfragen, weitere Infos über den Helden-Zustand sind ständig am Screen sichtbar. Neben bereits bekannten Dingen wie den bislang erworbenen Experience-Points sind das vor allem Angaben über den erreichten Erfahrungslevel (neu!) und die Anzahl an Hitpoints, die der Heldenkörper noch verkraftet (ganz neu!). Außerdem findet man jetzt auch ein Schwert-Icon, mit dem sich die eigene Kampfeslust in vier Stufen von defensiv bis berserkerhaft einstellen läßt.

Davon hat man anfangs allerdings nicht allzuviel, denn die schaurigen Monster lachen einen höchstens aus, wenn man sie wie ein Berserker mit

bloßen Händen angreifen will! Als Grundausstattung befindet sich im Inventory zwar auch ein scharfes Messerchen, aber wenn die Gegenseite mit Feuerblitzen arbeitet, läuft ein vernunftbegabter Held doch besser davon... Es ist ja auch viel sinnvoller, erstmal nach den nötigen Gegenständen für die insgesamt 37 möglichen Zaubersprüche zu suchen, mit denen man es seinen Feinden dann so richtig besorgen kann. Zur Herstellung der diversen Eispfeile, Feuerbälle, Angstmacher, Waffenverstärker etc. werden zum Teil recht abstruse Dinge (z.B. Aktenordner) verwendet – welche genau, steht in einem schlaun Büchlein, das man von Elvira überreicht bekommt. Mancher mag sich nun darüber wundern, wie Entführte hier mit Büchern rumschmeißen können, kehren wir also nochmals zum Anfang zurück:



Das Abenteuer beginnt vor den verschlossenen Toren von Elviras Filmstudio. Nach wenigen Sekunden taucht eine Geistererscheinung auf – Elvira! Sie lästert ein bißchen herum, rückt das Spellbook raus und verschwindet wieder. Anschließend sollte man ein Steinchen von der Straße aufklauben, damit ins Pförtnerhäuschen eindringen, die erste Leiche des Spiels besichtigen und den Code für das elektronisch gesicherte Tor eingeben. Dann geht's auf das Studiogelände bzw. ins Studiogebäude. Auf den ersten Blick wirkt die Anlage erstaunlich menschenleer, man kann in aller Seelenruhe umherwandern, hier eine Kleinigkeit aufsammeln und dort etwas herumschnüffeln. Plötzlich und unerwartet stößt man dann doch auf Menschen, Monster und all ihre schönen Zwischenformen: Im Heizungskeller sitzt beispielsweise ein alter Indianer herum, der ein paar nicht uninteressante Stories zu erzählen hat. Je weiter man vordringt, umso spannender wird die Geschichte – nach und nach entdeckt man eine alte Villa, einen Friedhof und ein labyrinthisches Verlies. Mit dem geruhsamen Umher-schlendern ist's dann ebenfalls vorbei, dafür sorgen schon die reizenden Bewohner dieser riesigen Requisitenkammer: Skelette, Zombies, blutsaugende Insekten...

Die neuen Features verstärken natürlich den Rollenspiel-Charakter des Games, wenn auch nicht in dem Umfang, wie man es vielleicht erwarten würde. So unterscheiden sich die einzelnen Helden in der praktischen Be-



währung nicht übermäßig voneinander, die neu eingeführten Erfahrungslevel lassen sich recht zügig erklimmen, und alles übrige dient sowieso eher der besseren Übersicht und Handhabung. Auch die zweite Elvira ist also in erster Linie ein Action-Adventure, nur eben mit mehr Rollenspielelementen als vorher.

In punkto Grafik, Sound und (Maus/Icon-) Steuerung hat sich ebenfalls nichts Weltbewegendes getan, was den gruseligen Inhalt angeht – alles von gewohnter Güte, auf Elvira kann man sich einfach verlassen. Was die technische Seite betrifft, sollte man die Empfehlung des Herstellers, eine Harddisk zu benutzen, sehr ernst nehmen. Das Game läßt sich zwar auch von Disks spielen, aber in diesem Fall wird man mit unserer Handhabungsnote kaum einverstanden sein. Und da auch die zahlreichen Rätsel des Grusicals wieder in etwa den Knackigkeitsgrad des ersten Teils aufweisen, ist man auf zusätzliche (technische) Probleme ja wirklich nicht angewiesen... (od)



Elvira II

Grafik:	87%
Sound:	81%
Handhabung:	81%
Spielidee:	78%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	86%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Accolade	
Genre: Abenteuer	



Spezialität: 1MB erforderlich, 7 Disketten, wird komplett in deutsch erhältlich sein.

EPIC

Als Microdeal dieses Projekt noch beharkte, sollte es schlicht „Goldrunner 3D“ heißen und war als Fortsetzung zu den gleichnamigen Baller-Klassikern konzipiert. Doch dann stieg Ocean ein, und die Sache nahm langsam epische Ausmaße an...



Der Amiga Joker meint:
Die lange Entwicklungszeit war nicht umsonst – Epic ist ein Erlebnis!

Gemunkelt wird über Epic ja bereits seit Jahren, angekündigt war es auch schon des öfteren. Aber die Designer (Digital Image) hatten im Lauf der Zeit mehr und mehr Ideen in ihren SF-Opus eingebaut, die Arbeit zog sich in die Länge. Tatsächlich waren Konzept, Grafik und Sound denn auch schon vor Monaten fertig, die Hauptaufgabe harnte jedoch noch der Erledigung – die aufwendige Mixtur aus „Krieg der Sterne“, „Enterprise“ und „Kampfstern Galaktika“ mußte irgendwie in den Amiga geschauvelt werden!



Endlich ist nun auch das geschafft, die Evakuierung der Menschheit kann beginnen. Wie es aussieht, steht uns nämlich in 20 bis 30 Jahren eine Supernova ins Haus, wer da nicht mindestens 260 Lichtjahre weit weg ist, kann sein Testament machen. Nun führt der Weg in die Sicherheit aber leider acht Level lang durch das Hoheitsgebiet der biterbösen Rextons, womit auch für Kanonenfutter reichlich gesorgt wäre. Jede der Stages kann mit 3D-Perspekti-

ve, einem Zeitlimit und unterschiedlichen Aufgaben aufwarten; während man z.B. im ersten Level seine Flotte sicher durch ein Minenfeld dirigieren muß, bieten die höheren Abschnitte vorwiegend Raumgefechte à la „Elite“. Apropos „Elite“: Auch Epic wird am besten mit der Maus gesteuert, auch



hier kann der eigene Raumer aus (sechs) verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Darüberhinaus kann man sich auf Tastendruck sein nächstes Primärziel zeigen lassen, was in der Gesamtheit wirklich richtig episches Movie-Feeling aufkommen läßt. Dazu trägt auch die detaillierte und annehmbar flotte 3D-Vektorgrafik bei, genau wie der atmosphärische Sound und die phantastischen Zwischenbilder. Der Überhammer ist jedoch fraglos das gigantomanische Intro: In traumhaften Zomeffekten tritt die Flotte ihre Flucht durchs All an, und man kann haarklein beobachten, wie das eigene Schiff, die „Epic“, zu ihrem Geleitschutzauftrag startet. Unterlegt ist das muntere Treiben mit einem Klassik-Soundtrack, wo einem die



Violinen derart dramatisch in die Ohren heulen, daß man meinen könnte, direkt im Orchestergraben zu sitzen!



Was soll man noch sagen? Epic ist eine aufwendige Action-Spaceopera, die sich kein Raumpilot entgehen lassen sollte – besonders, da das vergleichbare „Wing Commander“ den Sprung vom PC auf den Amiga ja immer noch nicht geschafft hat... (L.Bunder)



Epic

Grafik:	80%
Sound:	80%
Handhabung:	74%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	74%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Ocean	
Genre: Action	

Spezialität: Mit in der Box liegen ein großes 3D-Poster samt 3D-Brille.

VIEL LOS – FÜR WENIG MOOS

Sie waren im Urlaub? Hit verpasst?
Geld in einen neuen Drucker investiert?
Klassiker vorbeigerauscht? Macht
nichts! TOPSHOTS bringt Hits und
Klassiker jetzt neu heraus.

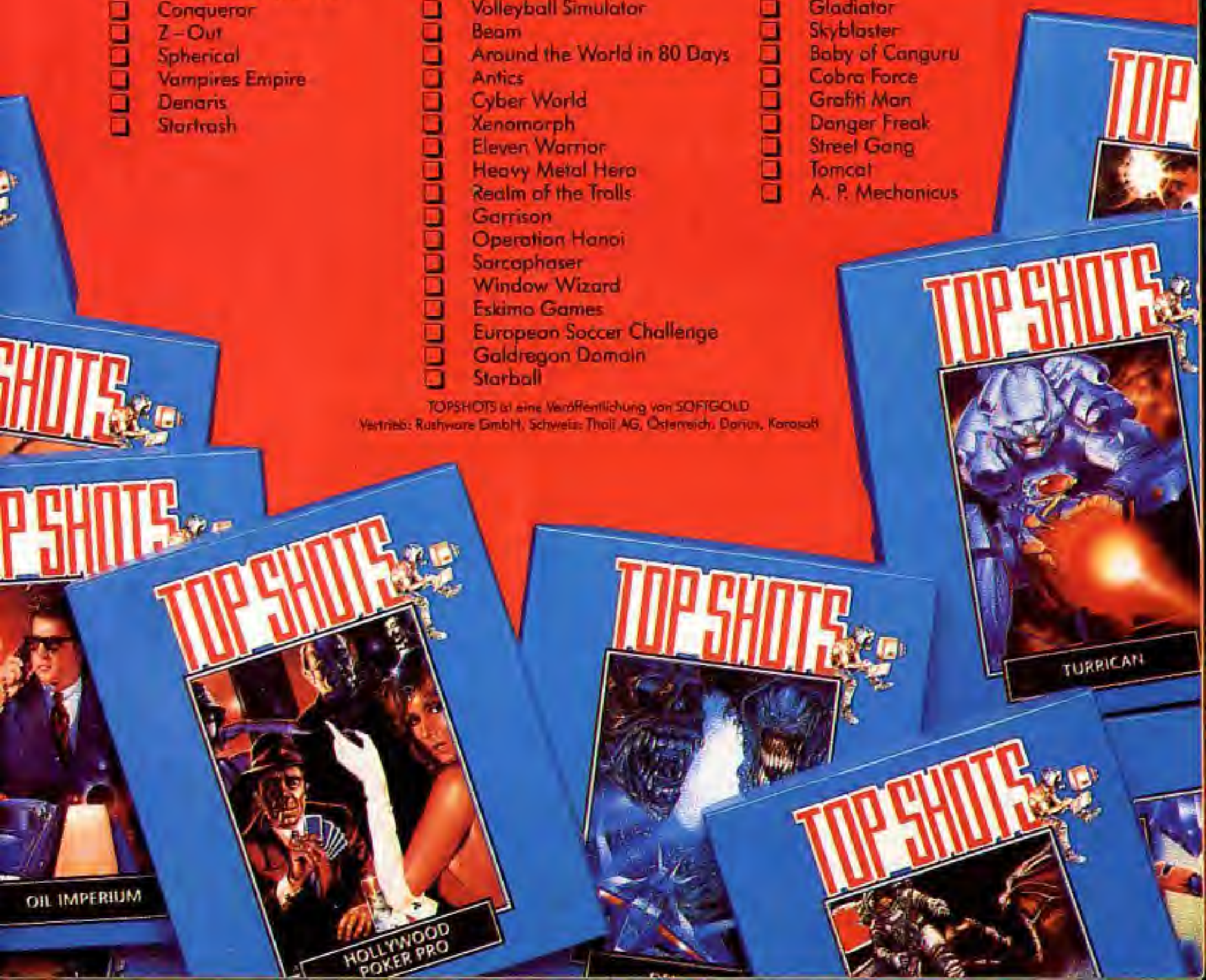
Die Reihe wird ständig
erweitert, bisher sind
erschienen:

- ☐ Turrican I
- ☐ Turrican II
- ☐ Oil Imperium
- ☐ Grand Monster Slam
- ☐ Mission Elevator
- ☐ X-Out
- ☐ Hollywood Poker Pro
- ☐ Conqueror
- ☐ Z-Out
- ☐ Spherical
- ☐ Vampires Empire
- ☐ Denaris
- ☐ Startrash

- ☐ To be on Top
- ☐ Bad Cat
- ☐ Western Games
- ☐ Oxxonian
- ☐ Blue Angel
- ☐ Dyter 07
- ☐ Circus Attractions
- ☐ Volleyball Simulator
- ☐ Beam
- ☐ Around the World in 80 Days
- ☐ Antics
- ☐ Cyber World
- ☐ Xenomorph
- ☐ Eleven Warrior
- ☐ Heavy Metal Hero
- ☐ Realm of the Trolls
- ☐ Garrison
- ☐ Operation Hanoi
- ☐ Sarcophaser
- ☐ Window Wizard
- ☐ Eskimo Games
- ☐ European Soccer Challenge
- ☐ Galdregon Domain
- ☐ Starball

- ☐ Little Dragon
- ☐ Night Dawn
- ☐ Futura Tank
- ☐ Jinks
- ☐ Power Styx
- ☐ Operation Hongkong
- ☐ Dizzy Dice
- ☐ Gladiator
- ☐ Skyblaster
- ☐ Baby of Canguru
- ☐ Cobra Force
- ☐ Graffiti Man
- ☐ Danger Freak
- ☐ Street Gang
- ☐ Tomcat
- ☐ A. P. Mechanicus

TOPSHOTS ist eine Veröffentlichung von SOFTGOLD
Vertrieb: Rushware GmbH, Schweiz; Thali AG, Österreich; Darius, Karasoft



Der Amiga Joker meint:

Shadowlands stellt die Rollenspiel-Konkurrenz in den Schatten!

Der Spieler verkörpert hier einen toten Halbgott, dessen Geist aber noch sehr lebendig ist. Jedenfalls lebendig genug, um vier gestandene Helden durch vertrackte Dungeons, Höhlen oder Wildnisse zu dirigieren, in denen sie nach seinen sterblichen Überresten fahnden sollen. Sind nämlich alle Knochen wieder beisammen, kann der untote Verbliebene zu neuem Leben erweckt werden!

Die hilfreichen Knochen-Kramer sind fix und fertig zur Stelle, lassen sich aber auch eigenhändig zusammenbasteln. Zufallswerte für Eigenschaften wie Stärke oder Energie, sowie Porträts im japanischen Comic-Stil (mit auswechselbaren Gesichtszügen) sorgen dabei für individuelles Flair. Danach beginnt postwendend der Ernst des Lebens: In ihrer isometrischen 3D-Welt angekommen, tragen die vier Aufrechten gerade mal das letzte Hemd am Leibe - Ausrüstung, Waffen und Nahrung müssen nach und nach organisiert werden.

In der Düsternis der Dungeons macht sich die augenfälligste Innovation des Programms bemerkbar, werden doch die Lichtkreise der Fackeln mittels des neuentwickelten Photoscape-Systems umwerfend realistisch dargestellt. Nur die unmittelbare Umgebung des Laternenträgers ist dabei beleuchtet, während der Rest des Raumes im Dunkeln bleibt. Dies ist keineswegs eine bloße Spielerei, denn es gibt z.B. „Photoschalter“, die auf Helligkeit reagie-

ren, manche Monster werden vom Lichte angelockt, andere wieder kann man damit vertreiben!

Ein originelles, intuitives Bewegungssystem ermöglicht es, mit ein, zwei simplen Mausklicks alle Aktionen (auch die Echtzeit-Kämpfe) direkt auf dem mitscrollenden Hauptbildschirm auszuführen. Dabei ist Multitasking möglich; z.B. darf man einem Teil der Party befehlen, sich mit Skeletten herumzuprügeln, während die anderen derweil den Schlüssel für die Tür suchen, Schalter betätigen oder geheime Mechanismen enträtseln. Wer lieber zaubern möchte, muß allerdings zuerst eine Spellrolle finden. So ein Hokuspo-kus kostet natürlich magische Energie, und die kann im Inventory-Screen dadurch erneuert werden, daß man sie beliebigen Sammelobjekten entzieht - eine Revolution in der Zauberkunst! Freilich büßen die Items dabei einen Großteil ihres Nutzeffektes ein, beispielsweise haben Äpfel kaum noch Nährwert usw..

Wenn einem soviel (und noch viel mehr) Gutes wird beschert, dann verzeiht man auch, daß sich die Optik zwar fein animiert und interessant ausgeleuchtet, sonst aber wenig abwechslungsreich zeigt. Dafür hören sich die schöne Titelmusik und die gelungenen FX prima an, und die Handhabung ist wie gesagt beinahe schon genial. Insgesamt ist Shadowlands jedenfalls ein Lichtspiel-Abenteuer vom Feinsten! (jn)

Es werde Licht!

Shadowlands

Es ist immer wieder eine Freude, über ein neues Game zu berichten, das voller toller Einfälle steckt - und Domarks Action-Rolli ist mit Ideen geradezu gespickt! Bei der Arbeit am Schattenreich hatten die Programmierer sozusagen lichte Momente...



Dieser Held ist wegen Inventur geschlossen!



Wer mag im Schatten lauern?

Shadowlands

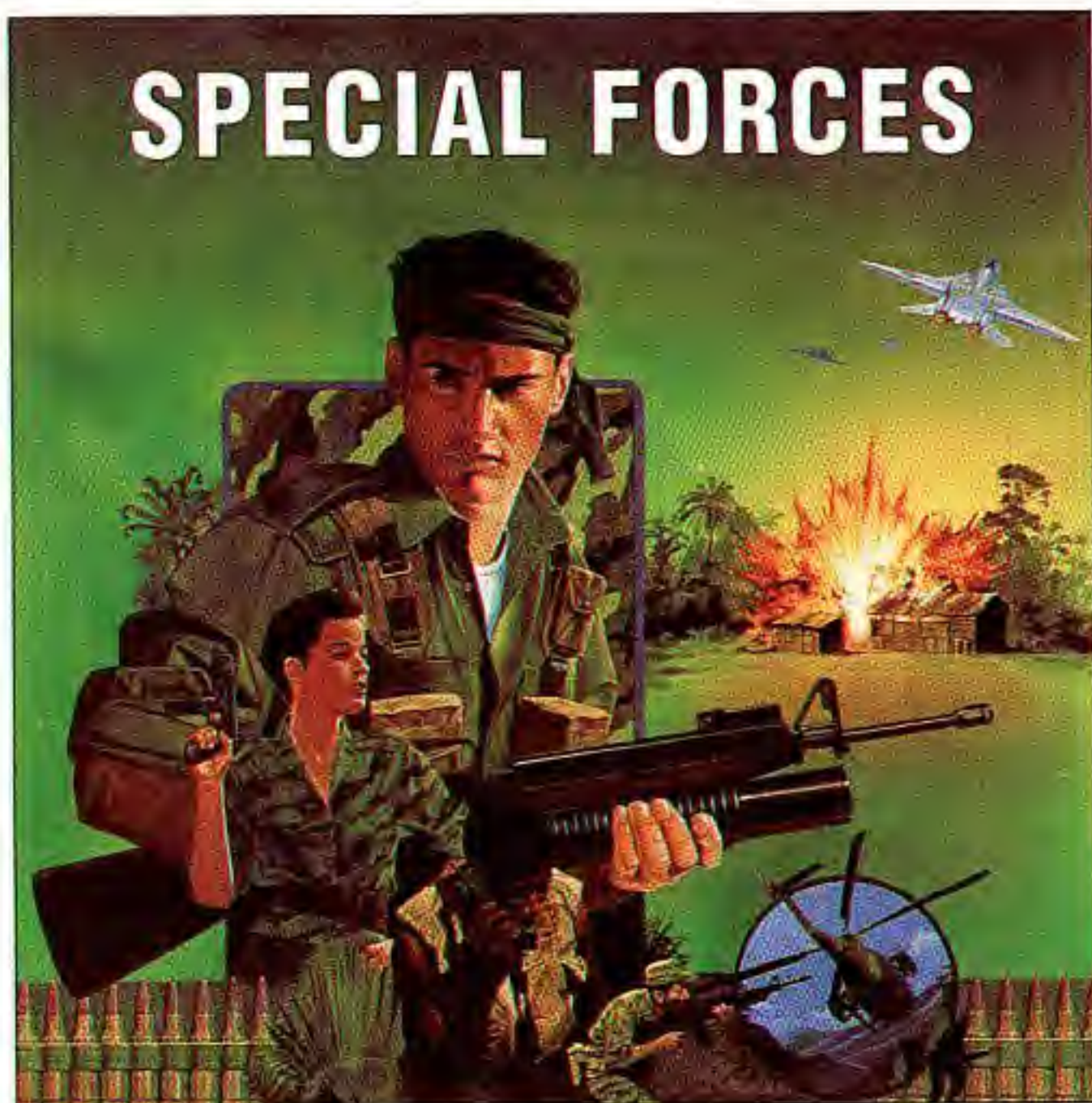
Grafik:	68%
Sound:	74%
Handhabung:	86%
Spielidee:	90%
Dauerspaß:	88%
Red. Urteil:	86%
Für Fortgeschrittene	
Preis: noch offen	
Hersteller: Domark	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Zwei Disketten, selbst mit 512K wird kaum nachgeladen, an bestimmten Stellen kann man Hinweise abrufen.



HIT

*Rüsten Sie Ihre beste
Waffe...*



Ihren Verstand!

*Special Forces ist eine aktionsgeladene
strategische Simulation von Super-
Eingreiftruppen auf schwierigsten
Missionen.*

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, für IBM PC Kompatibles, von den Autoren von **Airborne Ranger**TM. MicroProse Ltd.
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326



Was ist das: Es sieht aus wie eine Mischung aus „Beast“ und „Leander“, spielt sich aber eher wie „The Killing Game Show“? Was soll's schon sein – der neue Plattform-Knüller von Psygnosis natürlich!

Der Amiga Joker meint:
Abwechslungsreich, unterhalt-
sam, sehenswert – Ork ist bestes
Plattform-Entertainment!

Jawollo, Ork kann sich sehen lassen. Und das, obwohl die Voraussetzungen nicht gerade die allerbesten waren, kam hier doch jenes Programmiererteam zum Einsatz, das bisher nur für „Spell Bound“ und „Anarchy“ verantwortlich zeichnete – also zwei der schwächsten Psygnosis-Games überhaupt. Diesmal haben sich die Jungs aber voll ins Zeug gelegt, darum sei ihnen sogar die öde Vorgeschichte verziehen: Die Heydahls sind ein Volk von Sternfahrern (bei dem Namen...), ihre Raumflotte genießt einen legendären Ruf in der gesamten Galaxis und Umgebung. Kein Wunder, schließlich sind ihre Space-Schlitten immer bestens bewaffnet und ihre Mannschaften wahre Elitetruppen. Solltet Ihr auch so ein Eliterich werden wollen, braucht Ihr nur eine kleine Prüfung zu bestehen... Und die ist für einen Raumpilot merk-

würdig genug: Man darf/soll/muß einen reichlich seltsam aussehenden Gnom (oder Ork?) durch zahlreiche Labyrinth führen; Abgründe sind zu überwinden, Schlüssel zu finden und Türen zu öffnen. Logo, die obligaten Gegner werden unterwegs zerbröckelt und klar, Munition bzw. Lebenskraft sind begrenzt, können aber durch Aufsammeln von Symbolen ergänzt werden. Zur langweiligen Hüpf-, Baller- und Sammelorgie verkommt Ork dabei keineswegs, denn es gilt viele Puzzles zu lösen (wie schalte ich die Lasersperre aus?), und die abwechslungsreichen Gegner fordern den ganzen Helden. Ein Jetpack hat unser Sprite auch dabei, man kann sich aber nur von Abschubrampen aus in die Lüfte erheben und auch das bloß, solange der Sprit reicht. Dann stehen noch ein paar Computerterminals herum, die den Prüfling mit allerlei Funktionen unterstützen: Objekte können analysiert (Freund oder Feind?) und ein Scanner aktiviert werden, ja, sogar der Spielstand läßt sich hier speichern! Gut so, denn am Stück kann man Ork sowieso nicht durchzocken, dazu sind

die Level viel zu umfangreich, die Gegner zu zahlreich und das Bildschirm-Leben zu kurz. Außerdem ist die Stick-Steuerung etwas hakelig geraten, einfach hat's so ein Wander-Ork also nicht, zum Bestaunen der (in drei Ebenen scrollenden) Grafikpracht bleibt ihm kaum je die Zeit. Aber es gibt ja noch Zwischenbilder, und die sind sogar noch schöner als die SF/Fantasy-Landschaften. Weniger be-räuschend dann die etwas farbarmen Sprites, die großformatigen End- und Zwischengegner machen aber alles wieder wett! Man könnte sich jetzt noch darüber mokieren, daß die tolle Titelmusik während des Spiels einigen recht mittelpträglichen Soundeffekten weichen muß – doch am Endergebnis ist nicht zu rütteln: Ork ist ein unterhaltsamer Action-Spaziergang in bester Psygnosis-Tradition! (rl)



Ork

Grafik:	74%
Sound:	66%
Handhabung:	62%
Spielidee:	58%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	63%
Red. Urteil:	71%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Psygnosis	
Genre: Action	

Spezialität: Ausführliche deutsche Anleitung, Handbuchabfrage, HD-Installation möglich.



SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin 222,-

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 179,-

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff 299,-

Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,-



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I" für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neueste Gate -Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399,- DM

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Telefon auf Anfrage
W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage
W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage
W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8,
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809
W-4630 Bochum, Hermer Str. 383, Telefon auf Anfrage
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643

W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1, Von-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
W-5400 Koblenz, Marktbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz 2, Tel.: 02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142
W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Telefon auf Anfrage
W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
W-8000 München, Ringseistr. 8, Tel.: 089/531764
W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh. Passenhofen, Tel.: 08157/4088
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762
CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str. 21, Telefon auf Anfrage

Achtung - Jetzt neu und noch mehr Leistung!

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006 Fax 0211/4911084
*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Leserbriefe

Kann es sein, daß wir zu tief in den Märzenbecher geblickt haben, oder ist es wirklich schon wieder Zeit für Eure Leserbriefe? Ein Blick auf die Uhr... nöö, stimmt schon. Denn mal alle im Chor: Dies ist die Zeit für Mailbox light, sooo viel Aroma...

Muster ohne Wert

- a) Liebe
- b) GröÖte
- c) Hochverehrte
- Joker-Redaktion, ich hätte da...
- a) ein Problem
- b) mehrere Probleme
- c) lauter Probleme
- mit meinem Computer, da...
- a) er mich nicht versteht.
- b) ich ihn nicht verstehe.
- Immer, wenn ich
- a) fast am Ende des Spieles bin, kommt ein Guru!
- b) eine Diskette formatiere, ist plötzlich nichts mehr drauf!
- c) nicht da bin, verschwinden auf mysteriöse Weise Disketten!
- Ich bin wirklich...
- a) fertig.
- b) im Koma.
- Wenn das so weitergeht,...
- a) schmeiÖe ich den Kasten zum Fenster raus.
- b) kaufe ich mir ein NES (schlimm).
- c) kaufe ich mir einen Game Boy (schlimmer).
- d) kaufe ich mir einen ST (indiziert).
- Ach ja, anbei sende ich Euch noch...
- a) 1 DM
- b) keine DM
- c) 50 DM
- d) 500 DM
- für
- a) die Kaffeekasse.
- b) die Aufbesserung Eurer Löhne.

c) den neuen C-16 Joker.
d) den, der sie als erster findet.
mit diesem genialen Leserbrief-Baukasten bemusterte uns Henrik Mathein aus Gröbenzell

Wir geben's ja zu: Diesen Geistesblitz als „Muster ohne Wert“ zu übermitteln, ist eigentlich eine glatte Unverschämtheit! Endlich, endlich, endlich kann dank Henrik auch der einfallsloseste Tölpel ein spritziges Schreiben verfassen – solange er nur eine Schere im Haus hat. Aus ganzem Herzen: Danke Henrik!

Lotto-Betrug?

Ist das Abo-Lotto eigentlich schon gestartet? Wenn ja, auf welchen Seiten sind die Glückszahlen zu finden? Etwa in der Ruhmeshalle – da war nämlich in der letzten Ausgabe nix, rein gar nix zu sehen! Außerdem würde ich gerne wissen, wann nun endlich der Test zu „Monkey Island 2“ kommt und warum Ihr es anderen Zeitschriften nachgemacht und das Know How in die Heftmitte gepackt habt. Es war doch am Ende des Hefts wunderbar aufgehoben, zuerst las man die Tests und DANN die Tips und Tricks. Sicher, ich könn-

te das Know How überblättern, aber das trifft nicht den Punkt! Damit spreche ich sicher vielen treuen Lesern aus der Seele, also denkt nochmal darüber nach, rät uns dringlich Michael Miksch aus Salzgitter

Da gleich zu Beginn möglichst viele Abonnenten Ihre Lotto-Chance bekommen sollten, fand die erste Ziehung erst nach Redaktionsschluß der letzten Ausgabe statt – deshalb findest Du in dieser Ruhmeshalle auch gleich sechs Gewinnzahlen, nämlich die für Januar und Februar! Der nächste Besuch auf der Affeninsel steht an, sobald die Amigaversion testreif ist. Leider gab es da Verzögerungen seitens des Herstellers: zum Aufwärmen empfehlen wir den Bericht zur PC-Version im PC Joker 1192. Und was das Know How betrifft, so hast Du uns wirklich geschockt: Erst sagen acht Millionen Leser, daß wir es in die Mitte tun sollen, dann machen wir's endlich, und jetzt kommst plötzlich Du daher...

Gibt es ein Leben vor dem Tod?

Das „GroÖe Amiga-Sterben“ halte ich für unangebrachte Hysterie, aber es hat nun mal jeder Computertyp seine Zeit. Ich habe anno '82 mit einem TI 99/4A begonnen – damals waren 8 Sprites auf einmal und 16 schreckliche Farben das Nonplusultra. Als dann der C 64 das Licht der Welt erblickte, verschwand der TI 99 halt in der Versenkung. 1986 besaÖ ich genügend Kleingeld, um mir einen ST zuzulegen, mit dem ich vier Jahre zufrieden war. Ende '90 wechselte ich zum Amiga, weil es beim Atari mit Soft- und Hardware nicht mehr voranging. Und ein solches Schicksal blüht eben irgendwann jedem Computer... Trotzdem wird der Amiga noch locker einige Jahre durchhalten, bis er irgendwann das Opfer eines 686er PCs mit 75 MHz Taktfrequenz und 500 MB Festplatte wird. Es gibt viel zu erfinden, warten wir's ab!

das rät uns OZE aus Neunkirchen.

Gehört haben wir ja schon viel von ihr, aber daß sie Dir gehört, hören wir zum ersten Mal: die Stimme der Vernunft! OZE für President!!!

Zoff aus Kaiserslautern

1) Als Chefredakteur eines Jugendmagazins in Kaiserslautern habe ich nachgerechnet, ob Eure Angaben im Editorial stimmen. Tatsächlich: Prozentual gesehen habt Ihr auf den zusätzlichen Seiten nicht mehr Werbung als sonst auch. Dennoch – wir finanzieren unser Magazin hundertprozentig durch Werbung und verteilen es kostenlos!
2) Ihr schreibt, der PC Joker sei eine völlig eigenständige Zeitschrift. Haha! Außer dem Verlag, den Redaktionsmitgliedern, den Druckern und dem Layouter hat er in der Tat nichts mit dem Amiga Joker zu tun... Ich finde, Ihr solltet Euch nur einer Sache widmen, und wenn Euer Chef unbedingt das Doppelte verdienen will, dann soll er sich gefälligst eine zweite Crew anschaffen!
3) Sicherlich ist der Amiga noch lange nicht tot! Und wenn Ihr wollt, daß er noch länger lebt, dann hört auf, Euer PC-Zeug im Amiga Joker zu erwähnen. Ihr seid es doch, die diesen Krieg herausgefordert haben, aber in Kaiserslautern hat der Amiga die Oberhand, und das wird auch so bleiben! prophezeit Daniel Engelbarts aus... na, woher wohl?

Herbe Kritik, wertter Kollege – mal sehen, ob uns auf Deine „Dreifaltigkeit“ die richtige Retourkutsche zugaloppiert. 1) Ein etwa 130 Seiten starkes, durchgehend farbiges Magazin mit einer Auflage von ca. 150.000 Stück allein durch Werbung oder Verkaufspreis finanzieren zu wollen, ist etwa so, als wollte man mit einem Papierflieger zum Mond starten. Dein Fachwissen in allen Ehren,

aber das darfst Du uns schon glauben.

2) Wir widmen uns tatsächlich nur einer Sache, nämlich Computer-Entertainment - aber wer hat Dir je gesagt, daß für uns der Tellerrand des Amiga das Ende der Welt sei? Was ist denn z.B. mit den Sonderheften, hä? Nein, der Gedanke ist doch, jedem Computerbesitzer sein persönliches Magazin zu geben! Wer es macht, hat doch damit (fast) nix zu tun, oder?

3) Wenn Du glaubst, daß der Amiga wegen unserer Anzeige für den PC-Joker gefährdet ist, dann traust Du der „Freundin“ aber herzlich wenig zu! Ansonsten lies bitte mal Michaels Editorial...

HD-Sorgen

Wenn man sich eine Festplatte besorgt (egal wie) und sie mit Spielen bepackt, kann man dann auf irgendeine Weise herausfinden, ob die Games Raubkopien (igitt!) oder Originale (yeah!) sind? Muß man die Originale behalten, für den Fall, daß mal jemand an der Haustür steht und Kontrolle macht? Kann man jedes Originalprogramm auf Festplatte speichern? Braucht man spezielle Software dafür? diese besorgniserregenden Fragen stellt Sven Koch aus Berlin.

Nun, jedes Programm auf Harddisk ist ja automatisch eine Kopie - falls das dazugehörige Original (an der Haustür, bei den „Kontrollleuten“) nicht vorgewiesen werden kann, ist es eine Raubkopie, basta. Generell kann man am Amiga nur solche Games auf Platte installieren, die dafür vom Hersteller aus vorbereitet wurden, also z.B. keinen Kopierschutz haben. Aber keine Sorge, es werden höchstwahrscheinlich täglich mehr...

Jetzt mal ernst...

Nach fünf vergeblichen Versuchen, in Eurer Mailbox abgedruckt zu werden, starte ich hiermit meinen sechsten Anlauf: Ich möchte darauf hinweisen, daß Ihr auf der

Leserbrief-Seite die Leser hemmungslos veräppelt! Als beispielsweise mal jemand gefragt hat, ob man nun die Stromausfall-Spiele auch mit 512K zocken kann, war Eure Antwort ein Musterbeispiel - zugegeben, die Frage war wirklich extrem dummlich, aber muß man das denn auch so deutlich sagen? Und das war nicht der einzige Fall, neben mir sitzt mein psychisch geschädigter Freund, der ebenfalls von Euch in der Mailbox niedergemacht wurde. Spaß muß zwar sein, aber bitte doch etwas höflicher! empfiehlt uns Ebert Hinnerk

Was bist Du, ein Masochist? Da weißt Du genau, was Dich erwartet, startest aber trotzdem sechsmal den Versuch, in den Genuß unserer Pöbeleien zu kommen! Bitte, sollst Du haben: Der einzige Mensch auf dieser schönen Welt, der die Frage nach 512K-Brettspielen ernst genommen hat, dürftest vermutlich Du sein. Deshalb wollten wir mal (ganz höflich) anfragen: Wie fühlt man sich eigentlich so als Mega-Individuulist?

Kill Brigitta!

Normalerweise lese ich ja die dumme Girl-Seite (bzw. Seitenhiebe) nicht, aber kürzlich (11/91) doch. Dort hieß es: „Sorry, mir fallen da immer diese doofen Catcher ein“. Tatsächlich ist es so, daß man zum Organisieren derartiger Showveranstaltungen mehr Intelligenz braucht, als Du Dir jemals erträumen könntest, Brigitta! Ganz im Gegensatz übrigens zum Schreiben von unqualifizierten Bemerkungen in Girl-Seiten. Und überhaupt, wer hat Dich eigentlich nach Deiner Meinung gefragt? Da Ihr ansonsten nicht übel seid, gibt es also nur eine Lösung: Schmeißt sie raus, feuert sie, lyncht sie! Noch ein paar Fragen:

1. Wo bekomme ich englische Computermagazine her?
2. Warum werden Eure Tests immer unaktueller - viele Games gibt's bereits, ehe Ihr sie vorgestellt habt!

BOMICO-NEWS

Wie hieß er doch gleich...

Sie wissen schon! Dieser Bengel, der nicht erwachsen werden wollte. Seine Geschichte wurde von Steven Spielberg verfilmt.

Wie hieß er doch gleich?

Begleitet von seinen Freunden bekämpft er den Piraten HOOK. Er lebt in einem Land, das Erwachsene niemals finden werden.

Wie hieß er doch gleich?

...

Arme Tante Hillie,

Schade, daß sie gehen mußte.

Schön, daß Sie ein so großes Vermögen hinterließ.

Denn nun haben Sie die Möglichkeit, Hotelier zu werden.

Der

STEIGENBERGER HOTELMANAGER

hat sich auf dem Amiga bereits zum Verkaufsschlager gemausert. Nun bringen wir Ihnen auch für den PC und den C 64 dieses Programm, das Ihnen ermöglicht, Manager eines Steigenberger Hotels zu werden.

Es ist ein langer Weg nach oben.

Doch Sie werden es schaffen.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

ABANDONED PLACES	89.-
ADVANTAGE TENNIS	69.-
AH 37 THUNDERHAWK	79.-
AIRBUS 320	119.-
ANOTHER WORLD	69.-
BARBARIAN 2	69.-
BATTLE ISLE	89.-
BIRDS OF PREY	89.-
BLACK GOLD	79.-
BUG BOMBER	69.-
BUNDESL.MAN.PRO.	89.-
CELTIC LEGENDS	89.-
DEUTEROS	89.-
DOUBLE DRAGON 3	69.-
EINMAL KANZLER SEIN	79.-
EYE OF THE BEHOLDER	89.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
F16 FALCON CDTV	119.-
FIRST SAMURAI	89.-
FLIGHT O.T.INTRUD.	95.-
FOOTBALL CRAZY	69.-
GODFATHER	79.-
GRAND PRIX	89.-
HARPOON 1.21	89.-
-EDITOR 1.21	55.-
HEART OF CHINA	99.-
HUDSON HAWK	69.-
KICK OFF II	69.-
-FINAL WHISTLE	29.-
-RETURN TO EUROPE	24.-
-WINNING TACTICS	19.-
KNIGHTS O.T.SKY	89.-
LAND,AIR,SEA	89.-
LEANDER	69.-
LEIS. LARRY V	99.-
LEMMINGS	69.-
-DATA DISC	49.-
LETHAL XCESS	69.-
LOTUS ESPRIT 2	69.-
MANCH.UTD.EUROPE	69.-
MAGIC POCKETS	69.-
MICROPROSE GOLF	89.-
MONSTERPACK 2	69.-
NO.1 COMPILATION	79.-
PGA GOLF PLUS	69.-
-PGA COURSE	45.-
POPULOUS	34.-
POPULOUS 2	89.-
POPULOUS EDITOR	45.-
POWERMONGER	79.-
-DATA DISC WWI	45.-
RAILROAD TYCOON	89.-
REALMS	79.-
RED BARON	99.-
RETURN OF MEDUSA	59.-
ROBOCOD 2	69.-
ROBOCOP 3	69.-
SEC.O.MONKEY ISL.	79.-
SHADOW O.T.BEAST	25.-
SIM CITY + POPULOUS	79.-
SIMPSONS	69.-
SILENT SERVICE II	99.-
SOCCER STAR	69.-
STEIGENBERGER	59.-
TIP OFF	69.-
TV SPORTS FOOTBALL	35.-
ULTIMA VI	89.-
VROOM	79.-
WAYNE GRETZKY 2	69.-
WINZER	59.-
WOLFCHILD	69.-
WWF WRESTLEMANIA	69.-

KaroSoft

Jürgen Vieth

Airbus A320, kpl. deutsch	99.-
Air Combat Aces, Handb. deutsch	74,50
Air Sea Supremacy, Handbuch dt.	74,50
AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105.-
AMOS - Compiler	59.-
AMOS 3.0	74,50
Another World, Anleitung deutsch	64.-
Apydia, deutsche Anleitung	64.-
Baby Jo, Anleitung deutsch	74,50
Bane of the Cosmic Forge, dt. 1 MB	89.-
Barbarian II, Anleitung deutsch	64.-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Birds of Prey, Handb. dt.	78,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	+ 64.-
Bundesliga Manager professional	74,50
Castles, deutsches Handbuch	64,50
Celtic Legends, Anleitung deutsch	74,50
Conquestador, komplett deutsch	+ 74,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50
Cruise for a Corps, komplett deutsch	67.-
Deathknights of Krynn, kpl. deutsch	74,50
Deuteros, Anleitung deutsch	74,50
Elyria II, kpl. deutsch, 1 MB	71,50
Eye of the Beholder, 1 MB, kpl. dt.	74,50
Fate-Gates of Dawn, kpl. deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	74,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75.-
Flames of Freedom, Antlg. deutsch	74,50
Flight of the Intruder, Handb. deutsch	85.-
Grand Prix (Formel II) Handb. dt.	79,50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69.-
Heart of China, kpl. deutsch	74,50
Jimmy White's Snooker, Antlg. dt.	74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99.-

Sim Ant DM 88,50
komplett deutsch +

Kathedrale, komplett deutsch	89.-
Larry III, komplett deutsch, 1 MB	74,50
Larry V, 1 MB, Handbuch deutsch	74,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69.-
Kings Quest V, 1 MB, Handb. dt.	74,50
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Leander, Anleitung deutsch	64.-
Lemmings, inkl. Datadisk, Antlg. dt.	64.-
Lemmings-Datadisk (100 Level)	49.-
Loom, kpl. deutsch	75.-
Lotus Turbo Esprit II, Antl. deutsch	64.-
Lord of the Rings, Anleitung dt.	64.-
MAD TV, komplett deutsch	74,50
M1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75.-
Maniac Mansion, komplett deutsch	69.-
Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Mega-Lo-Mania, deutsch	74,50
Monkey Island, kompl. deutsch, 1 MB	74,50
Monkey Island II, kompl. deutsch	+ 74,50
Pacific Islands, kompl. deutsch	69.-
Pirates, deutsches Handbuch	66.-
Populous II, deutsches Handbuch	71,50
Railroad Tycoon, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Realms, Anleitung deutsch	71,50
Red Baron, kompl. deutsch	74,50
Return of Medusa, kpl. deutsch	69.-
Rise of the Dragon, kompl. deutsch	74,50
Secret of the Silver Blades, 1 MB	74,50
Shadow Sorcerer, kompl. deutsch	74,50
Silent Service II, 1 MB, Handb. dt.	79,50
SIMCITY u. Populous, Handb. dt.	74,50
Space Quest III, kpl. deutsch	74,50
Space Quest IV, Handbuch dt.	74,50
Special Forces, Handbuch dt.	79,50
Starbyte Supersoccer, kpl. deutsch	69.-
Starlight II, Handbuch deutsch	64.-
Strikefleet, Handbuch deutsch	64.-
Their finest Hour, dt. Anleitung	75.-
Their finest Mission 1	39,90
Tip Off Basketball, deutsch	64.-
Traders, Anleitung deutsch	69.-
Transworld, kompl. deutsch	69.-
Ultima VI, Anleitung deutsch	74,50
Wayne Gretzky II, Canada Cup	64.-
Willy Beamish, Handbuch dt.	74,50
Zak McKracken, kpl. deutsch	67.-
X-Copy II prof. Vers. 5.2	79.-
Gravis Joystick	79,50
Gravis Mousestick	169.-

+ bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

Vorkasse: DM 5,- Post-Nachnahme DM 8,-
UPS-Expressnachnahme DM 12,-

KAROSOFT

Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 0 21 03/4 20 88
oder 01 61/2 21 70 07

Liste kostenlos!

(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf - Nur Versand

3. Bei Euch werden die Abonnenten betrogen! Wer sein Abo kündigt und dann wieder bestellt, bekommt ein neues Demo, die anderen nicht. Stimmt's?

4. Die Charts sind wirklich schöner geworden, aber soll man nun sein persönliches Lieblingsgame oder seine persönlichen Top Twenty einschicken?

5. Macht das Coin Op ausführlicher - das Argument, daß kein Amigianer sein Geld in der Spielhalle „verschleudern“ würde, ist doch Schwachsinn!

mosert und fragt Cool Steven aus Deggendorf.

Also, erstens wollte Brigitta bestimmt nicht sagen, daß die Wrestler selbst doof seien, sondern ihr „Sport“ - und darüber kann man ja wohl zumindest diskutieren, oder? Und zweitens war von den Veranstaltern dieser Spektakel überhaupt nie die Rede, gelle! Drittens wollen wir Deinen leicht unfreundlichen Ton unserer Zahnpaste-Queen gegenüber überhört haben und beantworten Viertens hiermit trotzdem Deine Fragen:

1. Am besten in großen Bahnhofsbuchhandlungen.

2. Falls Du meinst, daß es manche Spiele schon eher als Raubkopien gibt - kein Kommentar. Und sonst: Die Aktualität einer Zeitschrift kann immer nur im direkten Vergleich mit der Konkurrenz gemessen werden. Und da scheuen wir ihn wahrhaftig nicht, den Vergleich!

3. Nö, stimmt nicht. Glaubst Du ernsthaft, wir sind so dämlich, daß wir sowas nicht merken würden?

4. Kannst Du halten wie der berühmte Dachdecker.

5. Verdient hast Du's ja nicht, aber guck mal ins aktuelle Coin Op!

einem Spielchen aufgelegt und fast niemals schlecht gelaunt. Kein Wunder, daß nicht nur ich mich für sie interessiere - man munkelt, daß sie sogar schon von PC-Leuten angemacht wurde! Ich war kurz davor, ihr einen Heiratsantrag zu machen, als ich die Tochter der M&T-Familie kennenlernte.

Auf den ersten Blick konnte sie nicht mit Jokephine konkurrieren: Sie hatte ein trocken-klassisches Outfit, einen größeren Taillenumfang und war etwas älter als Jokephine. Doch konnte sie tiefgründige Diskussionen führen; auch mal über den Ernst des Lebens, nicht nur über Spiele. Sie verfügte über ein großes Fachwissen, das sie zwar etwas trocken, aber vollständig und klar weitergeben konnte (im Unterschied zu Jokephine, die zwar wunderbar unterhaltsam, aber sehr oberflächlich plaudert). Und nun kann ich mich einfach nicht entscheiden! Soll ich mehr auf Unterhaltung und Schönheit oder eher auf die inneren Werte setzen?

Polygamie kommt für mich aus moralischen und finanziellen Gründen nicht in Frage. Vielleicht sollte ich Jokephine um etwas mehr Tiefgründigkeit bitten, oder die andere um mehr Esprit? Beides scheint mir ziemlich aussichtslos, ich weiß wirklich nicht mehr weiter...

schüttet uns Adrian Guggisberg aus Rizenbach sein verwirrtes Herz aus.

Ja ja, inuner diese Weiber! Aber wie sollen wir Dir raten? Wenn jemand schon ernsthaft in Erwägung zieht, eine alte, fette Spinatwachtel (so haben wir Deine Worte zumindest verstanden) einer jungen und intelligenten Schönheitskönigin wie unserer Jokephine vorzuziehen, dann ist ihm wohl nicht mehr zu helfen. Von wegen oberflächlich, PAH! Von wegen innere Werte, HA!!

Liebe & Leid

Bisher war ich mir stets sicher, daß Jokephine meine Frau werden sollte. Sie ist sehr hübsch und strotzt nur so vor jugendlicher Originalität, Humor und Lebensfreude. Sie ist jederzeit zu

Disketten- Orgasmus

Ich bin erst seit Oktober Jo-

089/7605151

PLINGANSERSTR.26

8000 MÜNCHEN 70

ker-Leser und bezog vorher ein Blatt Eurer nachbarschaftlichen Konkurrenz. Der große Vorteil Eurer Zeitschrift ist aber natürlich, daß Ihr nur Amiga-Games testet, denn was interessieren mich PC-Spiele oder irgendwelche ominösen Konsolen?

Allerdings kann ich Euch auch etwas Kritik nicht ersparen: Total mega-arm finde ich die Bezeichnung „Freundin“, die sich durch alle Eure Hefte zieht. Das erweckt den Eindruck, alle Amiga-Besitzer seien picklige, verklemmte Jungs, denen einer abgeht, wenn sie eine Diskette ins Laufwerk ihrer „Freundin“ schieben! Zugegeben, die Ähnlichkeit zum lateinischen „amica“ liegt nahe, aber Wortspiele um jeden Preis müssen wirklich nicht sein...

Alle Achtung, Du hast wirklich mal eine dreckige Fantasie! In Tateinheit mit Deinen Lateinkenntnissen ist es kein Wunder, daß Du vom rechten Weg abgekommen bist: Amiga ist das SPANISCHE Wort für „Freundin“!!! Nix von wegen „Wortspiele um jeden Preis“ und so...

Familienkrach

Mein Taschengeld beträgt ca. 30 DM pro Woche, trotzdem kaufe ich mir nur sehr, sehr selten ein Original. Das liegt aber nicht an mir, sondern an meinem Vater! Warum sollte ich ein Spiel kaufen, das ich fast kostenlos haben kann – das ist seine Meinung zum Thema. Und da er sehr stur ist, läßt er Einwände (fehlende Anleitung, fehlende Codes, Risiko) nicht gelten. Die Folge ist jedesmal ein mittelgroßer Familienstreit, wenn ich mir ein Original kaufe. Hinzu kommt, daß er mir verboten hat, Magazine wie den Joker und Konsorten zu kaufen, da sie völlig überteuert und unnötig seien. Trotzdem werde ich sie weiterkaufen und lesen – insgeheim natürlich! klagt Roland aus Österreich.

Daß wir Deinen Nachnamen nicht gedruckt haben, ist Ehrensache, nun laß uns mal überlegen, was zu tun ist. Sollen wir gleich Brork vorbeischießen („Vadda sehr unsympatisch!!!“), oder tut's ein anonymes Anruf beim Staatsanwalt? Gib uns einfach Bescheid...

Der Sechser-Pack

- 1) Gebt Ihr Adressen von Abonnenten oder Inserenten an Softwarefirmen weiter? Ich bekam nämlich Post von einem mir unbekannten Versand. Nun frage ich mich, woher die meine Adresse haben...
 - 2) Vergebt Ihr Titel für missionarische Leistungen? Ich konnte nämlich im tiefsten Dschungel einen SAM-Leser bekehren!
 - 3) Wie wäre es mit Joker-Zahnbürsten/Unterhosen/Servietten oder einem niedrigeren Preis für die Sticker? Erstens reichen 8 Sticker nicht für eine Zehner-Packung Disketten, und zweitens bekommt man für zwei Bögen (8 DM) schon wieder zehn neue Disks!
 - 4) Werden im Know How eigentlich auch Antworten honoriert?
 - 5) Überall Gewalt, sogar auf Euren Postern: Fünf zwielichtige Personen wollen den armen Joker mit einer Torte vergiften, vier düstere Gestalten mit schrecklicher Bewaffnung fallen über einen hilflosen Drachen her und so weiter...
 - 6) Wußtet Ihr, daß für Eure Erstausgabe schon Höchstpreise geboten werden? Wahrscheinlich verhökert Ihr sie selbst auf dem Schwarzmarkt für horrenden Preise, damit Ihr endlich nicht mehr auf Zuschüsse von der Zahncremebranche angewiesen seid.
- derlei indiskrete Fragen stellt Stefan Sulzer aus Duisburg.

- 1) *Nie und nimmermehr geben wir Adressen her – schöner Reim, ganze Wahrheit und voll im Sinne des Datenschutzes.*
- 2) *Bravo, noch ein paar mis-*

BOMICO-NEWS

Wissen Sie, was paradox ist?

Paradox ist es, wenn der Sohn schon sehr viel früher da ist als der Vater, während der Opa schon lange auf beide wartet.

So geschehen bei der Sim-Familie für den Amiga!

Den „Opa“, **SimCity**¹, gibt es schon lange. Den „Vater“, **SimEarth**², halten wir für Sie ab Juli bereit.

Für diesen verspäteten Erscheinungstermin bitten **BOMICO** und **OCEAN** um Ihr Verständnis.

Sie haben allerdings die Möglichkeit, diese **SimEarth**-lose Zeit auf dem Amiga adäquat zu überbrücken.

Wie?

Natürlich mit **SimAnt**, den lange erwarteten Nachfolger, oder war es der Vorgänger von **SimEarth**, der ab Ende März – zeitgleich für PC und Amiga – im Handel erhältlich sein wird.

Die SIM-Reihe auf dem Amiga –

SIM*ply the best!*
by

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

¹ Verfügbar für IBM PC und kompatibel, Atari ST, Amiga, C 64 und CDTV

² Bereits verfügbar für IBM PC und kompatibel, demnächst auch für WINDOWS!

5) Können schon, aber es lohnt nicht. Es sei denn, wir würden etwa 50 Märker pro Ausgabe verlangen. Bloß, wer zahlt uns das?

6) Danke!

7) Genau, sobald ein Programm in der Endversion vorliegt, besorgen wir es uns für's Archiv.

P.P.S.) Würde die BPS ihre Indizierungen „verbessern“, bräuchten wir keine „Druckfehler“ verbessern...

Index-Rex

Neulich schaute ich mir Euren Know-How-Index an und sah hinter elf seltsam verstümmelten Spielennamen den Vermerk „indiziert“. Ich finde es reichlich lächerlich, diese (Action-)Games zu indizieren, denn ein Sprite bleibt halt ein Sprite. Man kann ein erschossenes Sprite eben nicht mit einem erschossenen Menschen gleichsetzen! Mag es auch noch so realistisch aussehen: Pixelblut wird immer Pixelblut bleiben.

Ich finde, das alles ist doch nur eine Ablenkung von den wirklichen Problemen, die tatsächlich zu Aggressivität und Gewaltbereitschaft führen. Und das sind garantiert nicht Computerspiele wie „Roboflop“ oder „Krähdator“. Na schön, mag sein, daß man ein Gefühl von Stärke und Macht bekommen würde, wenn man z.B. in „Warzone“ einfach so loslatschen und alles umnieten könnte, aber so ist es eben nicht.

Tja, aber Ihr, Ihr Redakteure, seid daran nicht ganz schuldlos! Oft genug habt Ihr nach der BPS geschrien, sei es im Joker bei „Fine of Life“ oder bei der Konkurrenz in den Tests zu „Wüings“ bzw. „Krähdator 2“. Lest ruhig nach und überzeugt Euch selbst. Nix gegen Nazi- oder Pornosoft auf dem Index, aber was sollen dort solche Actionspiele? Und übrigens: Wenn ein Game wie „Wüings“ erst ein Jahr nach dem Erscheinen indiziert wird, ist das so oder so zwecklos!

Was macht man eigentlich, wenn man indizierten Stoff

kaufen will? Einfach an irgendeinen Versand den Altersnachweis schicken und 'ne Liste mit indizierten Programmen bestellen, oder wie?

so argumentiert und fragt Hendrik Möbus aus Sondershausen.

Was die Indizierungsproblematik grundsätzlich betrifft, haben wir schon oft genug bekundet, daß unser Herz eher für Deine Ansichten pocht – umso schwerer trifft es uns, daß nun gerade wir schuld sein sollen! Zumal das auch kompletter Quatsch ist: Die BPS schreibt nur auf Verlangen eines Jugendamtes ein; um unsere bescheidene Meinung kümmern sich die Leute weder in der einen, noch in der anderen Richtung. Falls Du ein indiziertes Programm haben möchtest, kannst Du es aber tatsächlich jederzeit gegen einen Altersnachweis erwerben – so einfach ist das und doch so schwierig...

Noch'n Index?

Da Ihr immer soviel negative Kritik erntet, möchte ich Euch mal loben: Eure Tests sind super und immer aktuell, die Tips, Cheats und Poster stets nützlich und schön. Als richtiger Joker-Fan kann man auch die Preiserhöhung von 50 Pf. verkraften, dafür sind ja auch 16 Seiten mehr geboten.

Nun zu meiner Idee – letztes fragte mich ein Freund nach der Bewertung eines Spiels, das vor einem Jahr getestet wurde. Nun liegen die Hefte aber überall im Haus verstreut herum, und mein Bruder schneidet auch schon mal Tests aus, die ihn interessieren. Langer Rede kurzer Sinn: Nachdem ich alles zusammengekratzt hatte, fand ich zwar das Gesuchte, aber wie wäre es, wenn Ihr eine Übersicht der getesteten Games machen würdet, die man dann sammeln könnte? Nicht nur das Gesamturteil, sondern auch Grafik, Sound usw. sollten enthalten sein.

das findet jedenfalls ein treuer Joker-Fan aus Elsdorf.



AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

DM Preis	DM Preis
A 320 Airbus (dt.) 99,—	Last Ninja 3 (dt.) 59,95
Avantage Tennis (dt.) 54,95	Leander (dt.) 59,—
Agony (dt.) 59,95	Lethal Excess (dt.) * 66,95
Air Combat Aces (dt.) 74,95	Legend of Faergnall (dt.) 66,95
As-Sea Supremacy (dt.) 74,95	Lemmings (dt.) 59,95
Amberstar (dt.) V.mö.	Lemmings Data Disk (dt.) 45,—
Apocalypse (dt.) V.mö.	Lotus Turbo Challenge 2 (dt.) 59,—
Barbarian 2 (dt.) 59,95	M1 Tank Platoon (dt.) 69,95
Bard's Tale Trilogy (dt.) V.mö.	Mad TV (dt.) 74,95
Battle Isle (dt.) 69,95	Magic Pockets (dt.) 59,95
Birds of Prey (dt.) 79,95	Magnetic Scrolls Collection (dt.) 72,95
Black Crypt (dt.) V.mö.	Manchester United Europe (dt.) 59,95
Black Gold (dt.) 66,95	Max Pack Completion (dt.) 72,95
Blues Brothers (dt.) 59,95	Mega lo Mania (dt.) 66,95
Bundesliga Manager (dt.) 52,95	Microprose Golf (dt.) 79,95
Bundesliga Manager Pro! (dt.) 69,—	Midwinter 2 (dt.) 79,95
Cabal (dt.) 24,95	Mig-29 M Superfulcrum (dt.) 94,95
Captain Planet (dt.) 59,95	Might & Magic 3 * 79,95
Castles (dt.) 69,95	Movie Premiere Collection (dt.) 72,95
Celtic Legends (dt.) 74,95	PGA Tour Golf (dt.) 69,95
Centurion - Def. of Rome (dt.) 59,95	Pirates (dt.) 59,95
Chart Attack (dt.) 72,95	Pit Fighter (dt.) 59,95
Cisco Heat (dt.) 66,95	Pool of Radiance (dt.) 59,95
Chaos Engine V.mö.	Pools of Darkness (dt.) V.mö.
Conan - The Cimmerian (dt.) 69,95	Populous (dt.) 29,95
Conquestador (dt.) 74,95	Populous - Promised Lands (dt.) 14,95
Cruise for a Corpse (dt.) 64,95	Populous 2 (dt.) * 69,95
Death Knights of Krynn (dt.) 72,95	Power Monger (dt.) 69,95
Deuteros (dt.) 69,95	Power Monger Data Disk (dt.) 39,95
Die Kathedrale (dt.) 89,95	R-Type 2 (dt.) 64,95
Double-Double Bill (dt.) 82,95	Railroad Tycoon (dt.) 74,95
Double Dragon 3 (dt.) 59,95	Rainbow Collection (dt.) 49,95
Elit (dt.) 59,95	Realms (dt.) 72,95
Elite (dt.) 59,95	Red Baron (dt.) 79,—
Elvira II (dt.) V.mö.	Return of Medusa (dt.) 66,95
Eye of the Beholder (dt.) 74,95	Rise of the Dragon (dt.) 79,95
Eye of the Beholder 2 * V.mö.	Robocod (dt.) 59,95
F-15 Strike Eagle II (dt.) 79,95	Rodland (dt.) 59,95
F-16 Falcon Collection (dt.) 74,95	Secret of Monkey Island (dt.) 69,95
Face Off (dt.) 55,—	Secret of Monkey Island 2 (dt.) V.mö.
Fale Gales of Dawn (dt.) 74,95	Secret of the Silver Blades 69,95
Final Fight (dt.) 59,95	Shadow Sorcerer (dt.) 69,95
First Samurai (dt.) 66,95	Silent Service 2 (dt.) 79,95
Flight of the Intruder (dt.) 64,95	Sim City & Populous (dt.) 74,95
Football Crazy Collection (dt.) 60,—	Starbyte Supersoccer (dt.) 66,95
Formula One Grand Prix (dt.) 79,—	Star Flight (dt.) 29,95
Fuzzball (dt.) 59,95	Starflight 2 (dt.) 59,95
Gateway to the Savage Frontier 72,95	Super Monaco GP (dt.) 59,95
Gauntlet III (dt.) 59,95	Teenage Mutant Hero Turtles 2 (dt.) 72,95
Gods (dt.) 59,95	Terminator 2 (dt.) 59,95
GP Tennis Manager (dt.) 59,95	Test Drive 2 Collection (dt.) 74,95
Great Courts 2 (dt.) 66,95	The Simpsons (dt.) 59,95
Heart of China (dt.) 79,—	Their finest Hour (dt.) 69,95
Heimdall (dt.) 75,—	Their finest Hour Mission Disk (dt.) 32,95
Hotelmanager (dt.) 54,95	Thunderhawk AH-73M (dt.) 72,95
Hudson Hawk (dt.) 59,95	Tip Off (dt.) 59,95
Indiana Jones 3 (dt.) 66,95	Turrican 2 (dt.) 59,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis (dt.) V.mö.	Ultima 6 (dt.) * 72,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker (dt.) 69,95	Utopia (dt.) 69,95
Kick Off 2 - Return to Europe (dt.) 19,95	Vroom (dt.) 64,95
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.) 19,95	Willy Beamish (dt.) 69,95
King's Quest 5 (dt.) 69,95	Winzer (dt.) 66,95
Knights of the Sky (dt.) 79,95	

1 MB-Erw. f. Amiga (absch. + Uhr + schnelle Speicherchips) 69,00
2. Laufwerk 3,5" für Amiga 159,00
2. Laufwerk 3,5" & Track Display für Amiga 189,00
Das Lucasfilm-Buch (dt.) 29,80
Joystick Adapter für 4 Spieler 24,95

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

So ungern wir das einem derart treuen Fan wie Dir sagen: Wir haben in jeder Ausgabe mit dem (nicht vorhandenen) Platz zu kämpfen - würden wir ihn für einen derart umfangreichen Index opfern, hätten wir gnadenlos verloren. Angebot zur Güte: Klopft dem Brüderchen doch mal kräftig auf die Schnüppelpfoten, oder nimm ihm wenigstens die Schere weg!

Fragenkatalog

- 1) Was sind Freezer-Adressen?
- 2) Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, einen PC-Joker zu machen?
- 3) Wenn man Euch einen Cheat schickt, bekommt man ihn wieder zurück?
- 4) Was sind freie Mitarbeiter?
- 5) Waren im ersten Joker auch schon Leserbriefe?
- 6) Was ist jetzt eigentlich strafbar: Wenn man Spiele crackt und verkauft? Wenn man crackt und unter Freunden weiterkopiert? Wenn man Games crackt und behält? Wenn man gecrackte Programme bekommt und weiterkopiert?
- 7) Wenn man Euch Briefe schickt, bekommt man die wieder zurück?
- 8) Was haben die Leute gegen Tiefenbach?
- 9) Das war's. Und Tschüß! verabschiedet sich in aller Form The Pup aus Riegelsberg

Du hast ja Recht, wer nicht fragt, stirbt dumm. Und wer

nicht antwortet, ist ein Spielverderber. Na, denn mal los:
1) Freezer-Adressen sind jene Speicherstellen eines Programms, die mit einer Freezer-Cartridge abzuändern sind, um Vorteile (Cheats) daraus zu ziehen.

2) So ähnlich wie auf die Idee für den Amiga Joker...

3) Nö, aber vielleicht merkst Du ihn Dir ja vor dem Losschicken?

4) Ein freier Mitarbeiter ist jemand, der kein festes Redaktionsmitglied ist, aber trotzdem manchmal etwas für uns schreibt.

5) Gegenfrage: Konntest Du schon laufen, als Du auf die Welt kamst?

6) Faustregel: Wenn in einem Satz das Wort „cracken“ vorkommt, ist eigentlich IMMER von strafbaren Handlungen die Rede.

7) Nein, warum auch? Wolltest Du das Papier recyceln?

8) Keine Ahnung. Was haben die Leute gegen Riegelsberg?

9) Das war's. Und Tschüß!

Cover-Hoffer

Eure Idee mit dem Abo-Lotto ist echt spitze! Ich habe gleich heute eins geordert. Sollte dieser Brief allerdings nicht veröffentlicht oder etwa gar nicht beantwortet werden, werde ich meine Konten sperren lassen und mein Kapital nach Tiefenbach transferieren.

Mit meinen 22 Jahren gehöre ich nun zwar wohl zu den Grufties unter Euren Lesern, aber so vergreist wie Ihr bin ich sicher noch lange nicht!

Egal, jedenfalls werde ich mir nun den Zorn der AJ-Nation zuziehen: Warum muß Euer Cover immer wie ein pubertäres Comic aussehen? Überall wird man blöde angeglotzt, wenn man den Joker kauft, liest oder damit Fliegen jagt! Nun bringt mir zwar bald der nette Postmann mein Abo, aber bedenkt doch mal: Der kennt mich und sieht dann jeden Monat das Cover! Peinlich...

Viel wichtiger ist aber die nun folgende alleszerschmetternde Kritik! In der Ausgabe 12/91 habt Ihr den Klassiker „Kick Off“ vorgestellt. Ihr habt dabei festgestellt, daß das Game Mitte '89 eine kleine Revolution war und folgerichtig die Spielidee bei 83% angesiedelt.

Im gleichen Heft habt Ihr aber auch „Starbyte Supersoccer“ getestet, ein zweifellos gutes Spiel, aber die hundertste Kopie des fünfzigsten Clones eines Fußballmanagers. Und dieser ewigen Wiederholungssorgie gabt Ihr tatsächlich 81% für die Spielidee! Cancelt doch diese Spielidee ganz aus Euren Bewertungen... fordert Martin Seyer aus Hessisch Oldendorf.

Was könnten wir dafür, wenn Deine pubertären Comics wie unsere Cover aussehen? Quatsch, ist doch alles Geschmackssache - mach Dir also keine Sorgen, irgendwann treffen wir schon noch den Geschmack Deines Postboten!

Kommen wir zu Wichtigerem:

Die Note für die Spielidee bezieht sich natürlich nicht auf das Genre an sich (da könnten wir sie ja wirklich weglassen), sondern darauf, wie originell ein Game innerhalb seines Genres ist. Daraus ergibt sich zwanglos eine relativ hohe Note für „Supersoccer“ (viele, teilweise neue Features), und daraus ergäbe sich heutzutage auch eine nicht so hohe Note für „Kick Off“. Warum? Nun, hätte Ancö das Game erst jetzt veröffentlicht, wäre ja das Original der Clone...

Nix ist fix

Hat der Teufel Haare? Kann man Tiefkühlhühner lutschen? Wird sich Oskar jemals eine Perücke besorgen? Alles noch völlig ungewiß, nur eins steht fest: Auch im nächsten Joker wird es wieder eine spritzige Mailbox geben, voller Saft und Kraft, mit Schirm, Charme und Melone! Voraussetzung ist allerdings, daß Ihr auch weiterhin viele ungezählte Briefe an uns schickt, damit wir was zum Abdrucken haben. Und sollten wir sie nicht abdrucken, dann werden wir sie persönlich beantworten - falls RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt. Und falls Ihr sie nicht an die falsche, sondern an diese Adresse schickt:

Joker Verlag
„Mailbox“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

A 2000 65 MB 795,-

Autobootfilecard, kpl. formatiert / inst., bootet mit KS 1.2.1.3, opt. 2.0, Autopark, FFS, MS-DOS partitioniert.

JOYMO 49,-

electr. Umschalter, Joyst./ Mouse, extrem klein, für alle Mod., kpl. Aufbau in SMD, eig. Herstellung, 1 Jahr Garantie.

A 2000 8 MB Erw. 249,-

0 MB best., kpl. autoconfig. 0 WS, bestückt, 100% komp. Tagespreis tel. anfragen

NEC 1037 A 199,-

ext. 3,5" Lfwk., abschaltbar, Metallgehäuse, amigafarben, eig. Herst. 100% komp., sehr leise

A 2000 C, KS 1.3 1599,-

inkl. eingeb. 21 MB HDD, dtsh. kpl. inkl. 6 Monate Garantie

A2000 Autobootfilecard, 31 MB, kpl. formatiert & installiert	575,-
Amegas Stereo Speaker System, exklusiv bei uns, z. B. f. alle Multisyncs, 2 Boxen, eingeb. Verstärker, regelb. Lautst., abschaltbar, 4 Lsp., Chinchanschl.	95,-
Nullmodemkabel, 2 m, verb. Amigas 29,-, 10 m-Vers. nur noch	49,-
Gameplayadapter, nur Hardw., 2 zusätzl. Joystickports am Parallelp.	29,-
Amball: Trackball für alle Amigas, 100% Mousekomp., Microschalter	178,-
NEC 1036 A f. A2000 Int. inkl. Einbaumat., dtsh. Anl., 1 Jahr Gar.	229,-
NEC 1036 A als Ersatz f. A500/1000 intern, DFD, sehr leise, kpl. mod.	229,-
Targa Multisync, TM 1480, 1024x768, non-interl., inkl. Amigakabel	879,-
Monitorkabel Amiga an Multisync 9-pol. 49,-, an 15-pol. Ms.	59,-
Monitorkabel Amiga an 1081/4/S, Philips CM8833, II., Mod. ang.	49,-

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.500 (zwölftausendfünfhundert) versch. Teile für Electronic, Hard- & Software. Komplettliste: Rückumschlag. Versand: UPS-/Post-NN + Vk-Anteil, Scheckvork. + 7,-, Ausland: Vorkasse

Abdeckhauben Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formschön, Auszug:	
Amiga 500	22,-
A3000 Tast.	24,-
Fujitsu DL 900/1100	43,-
HP-Deskjet (+)	45,-
A 3000 + Mon.	79,-
Amiga 2000 Tast.	22,-
A1081/4/S, CM 8833, + 14" Mon.	43,-
Star LC 20, 24-200, 24-10	32,-
Canon od. Fujitsu Tintenstrahl je	43,-
A 3000 Solo	45,-

AHS-Amegas
Hard- & Software Vertrieb
Laden + Versand: Schirngasse 3-5,
direkt gegenüber C&A
6360 Friedberg
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

AHS

DIE ABO-SENSATION!

Ab sofort spielen Abonnenten eine noch größere Rolle: Wer jetzt sein Abo bestellt, bekommt den Joker sensationell schnell und preisgünstig, ein spielbares Demo von Atties Rollenspiel-Sensation „Das Schwarze Auge“ und die Chance, jeden Monat ein Game zu gewinnen!!!

**SENSATIONELL:
„DAS SCHWARZE AUGE“
ALS SPIELBARE DEMOVERSION
PLUS ABO-LOTTO!!!**

Die Abo-Vorteile in Stichworten: Alle 10 Joker-Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für schlappe 63,- DM (Ausland: 75,- DM)! Wetterfeste Verpackung und Porto umsonst! Die Abo-Hefte werden 10 Tage vor Kioskstart versandt und Euch vom Postboten zugestellt! Jeder Abonnent nimmt mit seiner Kundennummer am Abo-Lotto teil, wo pro Monat drei brandheiße Spiele verlost werden! Und obendrein haben wir für Neuabonnenten diesmal folgende Mega-Prämie an Land gezogen:

Noch lange ehe Atties Amiga-Version des bekanntesten deutschen Rollenspiels

in die Läden kommt, dürft Ihr Euch bereits eine *spielbare Demoversion* vom „Schwarzen Auge“ reinziehen! Denn die ersten werden die ersten sein: Jeder, der jetzt abonniert, bekommt diese sensationelle Prämie – seht auf Eurem Monitor, was noch kein anderer zuvor gesehen hat!!!

Wollt Ihr all diese Vorteile zum Sonderpreis? Wollt Ihr ein spielbares Demo vom „Schwarzen Auge“? Wollt Ihr vielleicht schon in der nächsten Ruhmeshalle Euren Namen als Gewinner eines Games finden? Dann füllt schnell den Coupon aus, und die Sensation ist perfekt!



Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: _____ / _____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch: _____

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr.: 444 714 - 806 BLZ 700 100 80

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

(AJ)

Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG Abo-Verwaltung (AJ) Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar bei München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt; kein Problem:
Postkarte mit den entsprechenden Daten tut es natürlich auch.

Jeden Herbst pilgern Gambler, Freaks und Anwender zur Amiga-Show nach Köln - doch das Mekka aller Amigos könnte bald Frankfurt heißen! Dort wird Commodore zukünftig eine eigene Messe veranstalten: die „World of Commodore & Amiga Pro“

Direkt vor unserer Haustür, im kleinen Haar bei München, ließ man die Bombe platzen - bei Weißbier, Weißwurst und Brezen gaben die Commodore-Bosse den geplanten Messe-Aufstieg bekannt (da sage nochmal einer, der Joker säße nicht am Nabel der Welt!). Das Spektakel feiert bereits dieses Jahr Premiere, und zwar in der Zeit vom 26. bis 29. November. Daß dabei alles größer, schöner, bunter und überhaupt toller werden soll als bei allen bisherigen Amiga-Shows bedarf kaum der Erwähnung; daß die „Freundin“ sich hier den Platz mit PCs und sogar dem guten alten C 64 teilen soll, kann hingegen als kleine Sensation betrachtet werden...

Vorgestellt wird also alles Commo-taugliche, dennoch fällt die Hauptrolle natürlich dem Amiga zu: Laut Commodore-Geschäftsführer Helmut Joost soll die „Amiga Pro“ innerhalb der „World of Commodore“ sozusagen eine Messe in der Messe werden. Um die 250 bis 350 Aussteller (Händler, Verlage, Softwarehäuser, Peripheriehersteller etc.) will man ins mondäne Frankfurter Messegelände locken, in Köln waren's gerade mal um die 170. Was uns natürlich besonders interessierte, war die Frage, ob Commodore für Entertainment und Spiele wohl nur einen Platz im Abseits reserviert hat? Die Antwort lautet ja und nein, denn Anwender- und Entertainmentbereich will

Commodore-Geschäftsführer Helmut Joost gibt die Sensation bekannt.



man räumlich abtrennen. Der absolute Mittelpunkt der Veranstaltung soll ohnehin der sogenannte Commodore-Tempel werden: Neben Diskussionen und Vorträgen ist hier auch ein Redeforum („Speakers Corner“) für alle

Besucher geplant. Jung-Entwickler werden im „Creativ-Pool“ ihre neuen Produkte vorstellen können, ohne gleich Unsummen in einen Messestand zu investieren. Es wird kostenlose Seminare (Programmiersprachen, Multimedia etc.), zahlreiche Sitz- und Brotzeitgelegenheiten und sogar Schließfächer für das eine oder andere Messeschnäppchen geben.

Hört sich doch recht vielversprechend an, oder? Und tatsächlich könnte sich die „World of Commodore“ zur Top-Messe mausern, wenn... tja, wenn sie nicht ausgerechnet wenige Wochen nach Köln stattfinden würde! Wieviele Besucher werden schon beide Shows mitnehmen wollen, wieviele Anbieter können sich so kurz hintereinander Messestände leisten? Das Stichwort „Messemüdigkeit“ machte bei den Commodore-Managern jedoch keinen Stich, die „Muttercompany“ setzt auf knallharten Konkurrenzkampf und zieht sich von den übrigen Amiga-Shows konsequent zurück. Besonders hart trifft das natürlich AMI Shows, den Veranstalter der bisherigen Amiga-Messen. Wir wollten vom Geschäftsführer Ralph Hollax wissen, ob die Amiga '92 in Köln trotzdem noch eine Zukunft hat...

AJ: Lohnt es sich denn jetzt überhaupt noch, die Amiga 92 in Köln zu veranstalten, sind Ihre Messen auch im

Direktvergleich mit Commodore konkurrenzfähig?

RH: Aber klar doch! Die Commis können versprechen, soviel sie wollen, letztendlich kommen bei denen ja doch nur die Anwender zum Zug, während die Zocker draußen im Regen stehen bleiben - die können dann zu uns nach Köln und Berlin kommen.

AJ: Nur daß die Besucher der Amiga 91 ebenfalls oft genug im Nassen standen, weil die Halle zu klein für alle Leute war...

RH: Okay, wir hatten einfach nicht mit diesem enormen Ansturm gerechnet. Aber die nächste Messe wird besser organisiert sein, das verspreche ich. Es wird Ruheplätze geben, vielleicht einen schönen Messepavillon...

AJ: Hoffen wir das Beste. Haben eigentlich schon Aussteller abgesagt?

RH: Abgesagt?! Ganz im Gegenteil, dieses Jahr werden in Köln mehr Aussteller vertreten sein als je zuvor.

Wie schon gesagt, hoffen wir das Beste. Für Besucher wird es zumindest preislich kaum einen Unterschied machen, welche Show sie beehren; auch die Organisatoren der „World of Commodore“ (Fairs & Fun) wollen sich mit 15 Markern für's Ticket begnügen. Schüler können nur 10 Mark. Und wenn Ihr jetzt wissen wollt, auf welcher Show Ihr den Joker findet - sagt Ihr es uns! (rl)



SPIEL
DES MONATS



OH! EIN MAULWURF?



AUGE UM AUGE, STACHEL UM STACHEL!



EINE FLEISSIGE BIENE
MAL NICHT BEIM HONIGSAMMELN!



EINE BIENE SIEHT ROT!



INSEKTEN? HARMLOSE, KLEINE TIERCHEN?



BLUE BYTE / PLAY BYTE
ARTENSTRASSE 42
4230 MÜLHEIM-RUHR

VERTRIEB: BUSHWARE, BRUCHWEG 128-132, W-4944 KARST 2
ÖSTERREICH: DARIUS UND KARASQET - SCHWEIZ: TALI AG





Privatschnüffler wie Henry White leben auch im neuen Detektiv-Adventure von Interactive Fantasy Fiction gefährlich! Zwar wird nicht White erschossen, sondern

Knobler gefordert, die das Game nicht gleich zum Lebensinhalt machen wollen. Rein optisch ist wenig Überwältigendes dabei, und ein paar Ungereimtheiten gibt

CRIME CITY

Hol einer Papa aus dem Knast...

sein Freund - aber dafür nimmt ihn die Staatsgewalt postwendend als Tatverdächtigen in Haft!

Ziemlich scheußliche Lage, zumal der einzige, der jetzt vielleicht noch die Unschuld von Sir Henry nachweisen kann, dessen ziemlich abgehalfterter Sohn Steven ist. In der Rolle von Stevie-Boy startet man seine Ermittlungen von Papis Büro aus: Der Rechner auf dem Schreibtisch steht dabei nicht nur mit wichtigen Informationen zur Seite, man kann über ihn auch in den Aktienhandel einsteigen (Geld regiert die Welt!) oder sich im späteren Verlauf durch den Polizeicomputer hacken.

Natürlich soll und muß man Leute verhören (Multiple Choice-Verfahren), verschiedene interessante Orte im Städtchen besuchen, Verdächtige beschatten oder die Freundin bzw. Mutter mit heiklen Aufträgen betrauen - ja, man kann sogar in Rollenspielmanier gegen Cash bestimmte Fähigkeiten aufbessern lassen! Allzu hohe Ansprüche stellt die actionfreie, aber manchmal ganz witzige Mausclick-Detektei indessen nicht; hier sind eher

es auch zu vermehren, so ist die Freundin z.B. manchmal unter zwei verschiedenen Telefonnummern gleichzeitig erreichbar. Aber die Steuerung geht voll in Ordnung, und die seltenen Musikstücke bzw. FX sind immerhin erträglich. Fazit: Für ein kleines Tänzchen zwischendurch ist dieser Kriminal-Tango allemal gut. (jn)



Crime City

Grafik:	43%
Sound:	34%
Handhabung:	76%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	51%
Red. Urteil:	60%

Für Anfänger
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Interactive Fantasy Fiction
Genre: Abenteuer

Spezialität: Sauber übersetzte Screen-
texte und deutsche Anleitung.

Sei das jetzt Gremlin („Super Cars“), Domark („Badlands“), Virgin („Super Off Road“), UBI Soft („Jupiter's Masterdrive“) oder Psygnosis („Nitro“) - eine Company, die auf sich hält, hat ein Autorennen aus der Vogelperspektive im Programm!

Da wollte auch Storm nicht länger nachstehen, hat in der Spielhalle einen Automaten namens Indy Heat entdeckt und kurzerhand umgesetzt. Viel Originalität ist hier also nicht zu erwarten, seit dem 64er-Urvater „Super Sprint“ sehen diese Games ja alle mehr oder weniger gleich

Kollegen von der Straße rempeln und sogar deren Mechaniker überfahren!

Grafisch hat Indy Heat eher wenig zu bieten, akustisch gibt's immerhin Samples vom Automaten und ein bißchen Sprachausgabe. Bei zwei Spielern geht die (Stick-) Steuerung durchaus in Ordnung, ein dritter Mann am Keyboard ist zwar möglich, wird aber nicht oft gewinnen. Alles in allem eine sehr solide, aber kaum spektakuläre Angelegenheit - Leute, die wirklich noch kein solches Game besitzen, können ja mal probefahren. (L. Bunder)

INDY HEAT

Dabei sein ist alles?

aus. Das Zauberwort heißt eher „Spielbarkeit“...

Zehn Strecken wollen bewältigt sein, von New Jersey über Kentucky bis Indianapolis sind sie allesamt in den USA angesiedelt. Um an der jeweils nächsten Veranstaltung teilnehmen zu dürfen, muß man sämtliche Konkurrenten schlagen; es winken auch Prämien, die in Tuning investiert werden: Für mehr Beschleunigung gibt's Turbos, für eine höhere Endgeschwindigkeit bessere Motoren, und wer sich eine umfangreichere Crew leisten kann, vertrödeln weniger Zeit bei seinen Boxenstops. Neben Geschwindigkeit ist aber auch eine gesunde Portion Härte entscheidend, kann man doch seine



Indy Heat

Grafik:	47%
Sound:	62%
Handhabung:	64%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	60%
Preis/Leistung:	51%
Red. Urteil:	55%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Storm

Genre: Sport

Spezialität: Was soll hier schon speziell sein? Kennt man eines, kennt man alle...



SPACE MAX



READY FOR TAKE OFF?!!

1. APR. 92

BOMICO

IHR SOFTWAREPARTNER
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?
BOMICO SERVICE LINE:
06107-6 2067



SOFTWARE

NORDRING 71

4630 BOCHUM 1

TEL.: 02 34/68 04 60

FAX: 02 34/68 04 97



Der Amiga Joker meint:
Wolfchild ist ein Pracht-
kind – eine Freude für
jeden Action-Papi!

Allerdings ist Wolfchild keineswegs so ein 08/15-Werwolf, der sich bei Vollmond mal eben ein paar Haare anklebt und dann den Mond anheult. Nein, laut des umfangreichen Mega-Intros (beansprucht eine ganze Disk) ist er vielmehr ein echtes High-Tech-Produkt – sozusagen der Beweis dafür, was eine Transformerkammer aus einem schönen Jüngling alles machen kann, wenn man sie nur entsprechend programmiert. Denn wie seinerzeit schon Mr. Fox erkannt hat, bietet so eine kleidsame Wolfsgestalt durchaus gewisse Vorzüge! Besonders, wenn man es mit einem Schurken wie dem finsternen Draxx und seinen Spießgesellen aufnehmen muß...

Das Spiel selbst entpuppt sich als Mischung aus „Strider“ und „Turricon“. Oder anders gesagt, als Plattform-Oper erster Güte! Der lange und gefährvolle Weg durch die multidirektional scrollenden Landschaften beginnt auf einem feindverseuchten Kriegsschiff, wo man zunächst noch in menschlicher Gestalt über Masten und andere Hindernisse springt bzw. läuft und dabei bössartige Robots und Killer-Echsen in Handarbeit niederschlägt. Aber kaum sind die richtigen Energiekapseln gefunden, geht's als wehrhafter Werwolf weiter, der auch selbst kräftig mitballern kann. Im nächsten

Habt Ihr „Teenwolf“ gesehen? War Michael J. Fox als umschwärmtes Wölfchen nicht herzallerliebster? Ein weiteres Exemplar der Gattung „Dein freundlicher Langzahn von nebenan“ läßt Core Design nun auf den Amiga los.

WOLFCHILD

Abschnitt folgt ein hohes Urwald-dickicht, wo man es mit fiesen Mutant-pflanzen und einer Art Mega-Chamäleon zu tun bekommt. So oder ähnlich sind insgesamt fünf Stages zu bewältigen, allesamt beeindruckend gestaltet und so voller Action, daß für bewundernde Blicke kaum Zeit bleibt. Lustvolle Optik so fein macht jedoch noch kein Spiel allein – das Gameplay muß stimmen. Und das stimmt hier tatsächlich! Zwar erscheint die wilde Hatz zu Beginn recht frustrierend (weil schnell tödlich), aber schließlich findet man immer eine Strategie, um große und kleine Gegner ohne Energieverlust beiseite zu räumen und seine anfänglich drei Bildschirmleben erfolgreich zu verteidigen. Es lohnt sich, auch mal unscheinbare Gegenstände anzubaggern, denn hinter so manch bizarrer Blüte verbirgt sich eine Extrawaffe, eine Smartbomb oder gar ein Bonusraum!

Wie bereits zart angedeutet, kann sich die Präsentation sehen lassen, die Feinde sind vielfältig und ansprechend animiert, die Farbwahl ist sehr gelungen, und es warten ein paar nette optische Gags. Lediglich die Soundeffekte hören sich eher durchschnittlich an, aber dafür bekommt man laufend neue, stimmungsvolle Musikstücke zu hören (keinen Schimmer, warum die musika-

lische Pracht auch abschaltbar ist). Alles in allem ist Wolfchild eine rundum gelungene Action-Erfahrung – nicht eben innovativ, aber sehr spielbar! (rl)



Wolfchild

Grafik:	82%
Sound:	74%
Handhabung:	72%
Spielidee:	56%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	81%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Core Design	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt und der Highscore leider nicht gesaved.



BACHEM**SOFTWARE
v o m
FEINSTEN**

Titel	AMI	Titel	AMI
1 Division Manager	29,90	MAX Compilation dt. Anl.	69,90
4D Sports Boxing dt. Anl.	59,90	Mega Lo Mania dt. Anl.	65,90
4 Wheel Drive dt. Anl.	69,90	Megatwins dt. Anl.	59,90
Advantage Tennis dt. Anl.	74,90	Microprose Golf dt. Anl.	82,90
Airbus 320 dt.	95,90	Might & Magic 3	69,90*
Air Land Sea dt. Anl.	79,90	Paperboy 2 dt. Anl.	59,90*
Alien Breed dt. Anl.	59,90	PGA Tour Golf dt. Anl.	59,90
Barbarian 2 (Psychosis)	59,90	Pittfighter	59,90
Battle Isle	69,90	Pool of Darkness	75,90*
Birds of Prey dt.	79,90	Populous 2 dt. Anl.	79,90
Bloodwych	29,00	Populous World Editor dt. Anl.	39,90
Blues Brothers dt. Anl.	65,90	Power Up dt. Anl.	69,90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90	Quest & Glory	69,90
Cardlaxx dt. Anl.	69,90	Railroad Tycoon dt. Anl.	74,90
Castles dt.	69,90*	Realms dt. Anl.	69,90
Celtic Legends	72,90	Robocop 3 dt. Anl.	59,90
Deathbringer dt. Anl.	59,90	Simpsons dt. Anl.	59,90
Die Kathedrale kompl. dt.	82,90	Silent Service 2 dt.	76,90
Double Dragon 3	69,90	Sliders dt. Anl.	59,90
Elvira dt. Anl.	65,90	Soccer Stars	65,90
Elvira 2 dt.	89,90*	Space Ace 2	69,90
F15 Strike Eagle II dt.	76,90	Space Quest 4	86,90*
Formula 1 Grand Prix	75,90*	Space Wrecked	72,90
Gauntlet 3 dt. Anl.	59,90	Special Forces dt. Anl. 1MB	75,90*
Godfather dt. Anl.	69,90	Strike Fleet dt. Anl.	64,90
Harpoon incl. Battleset #2	84,90	Super Heroes Compilation	69,90
Home Alone	59,90	Terminator 2 dt. Anl.	59,90
Hudson Hawk dt. Anl.	59,90	Top League	69,90
Ironlord	29,00	USS John Young 2 dt.	59,90
Kings Quest 5 dt. Anl.	85,90	Ultima 6	69,90*
Klax	29,00	VOLFIELD dt. Anl.	69,90
Knight's of the Sky dt.	79,90	WWF Wrestling dt. Anl.	62,90
Leisure Suit Larry 5	82,90	Wayne Gretzky Hockey 2	59,90
Legend	69,90*	Wing Commander	75,90*
Lord of the Rings dt.	69,90*	Wolfchild dt. Anl.	59,90
Lotus Turbo Challenge 2 dt. Anl.	59,90		
Magnetic Scroll Compilation	74,90		

Hardware

Handscanner „scanning“ 498,00

**Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28**Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland, Ausland nur Vorkasse.
Für UPS Versand Preise anfragen. * Ankündigung, ** Solange der Vorrat reicht. Irrtum
vorbehalten. NUR VERSAND KEINE ABHOLUNG!**Lifestyle Software Arts****Amiga Game Power**

688 Attack Submarine	49,90	Hill Street Blues	49,90
A Prehistorical Tale	49,90	Home Alone	49,90
Air Combat Aces	59,90	Hudson Hawk	49,90
Air Land Sea	69,90	Hunter	59,90
Altered Destiny	59,90	Jahangir Khan Squash	49,90
Amour Geddon	49,90	James Bond Collection	49,90
Armalyte	49,90	James Pond	49,90
Awesome	69,90	Killing Game Show	49,90
Baby Jo Going Home	49,90	Kings Bounty	59,90
Back to the Future 3	49,90	Knights of the Sky	69,90
Bandit Kings of China	69,90	Leander	49,90
B.A.T.	59,90	Lemmings	49,90
Barts Tale 3	49,90	Life and Death	49,90
Battlechess 2	49,90	Magic Garden	49,90
Betrayal	59,90	Magnum	59,90
Big Business	49,90	Max	59,90
Blue Max	59,90	Mega Lo Mania	59,90
Blues Brothers	49,90	Megatreveler	59,90
Boston Bomb Club	49,90	Merchant Colony	59,90
Build it	49,90	Midwinter 2	69,90
Bundesliga Man. Prof.	59,90	Moonstone	59,90
Cadaver	59,90	Oath	49,90
Cardinal of Kremlin	49,90	Outrun Europe	49,90
Centurion of Rome	49,90	Pegasus	49,90
Champions of Krynn	59,90	Pirates	49,90
Champions of Raj	49,90	Powermoonger	59,90
Chart Attack	59,90	Prehistoric	49,90
Chase HQ 2	49,90	Railroad Tycoon	69,90
Cruise for a Corpse	49,90	Robin Hood	49,90
Curse Azure Bonds	59,90	Sarakon	39,90
Das Boot	59,90	Simpsons	49,90
Die Kathedrale	69,90	Skull and Crossbones	49,90
Dinowars	39,90	Soccer Stars	49,90
Double Double Bill	69,90	Speedball 2	59,90
Drachen von Laas	59,90	Starflight 2	49,90
Elvira	69,90	Terminator 2	49,90
Eye of the Beholder	59,90	Turrican 2	49,90
Exterminator	49,90	USS John Young 2	49,90
F-19 Stealth Fighter	59,90	Volfeld	49,90
First Samurai	59,90	Wild West World	69,90
Fort Apache	69,90	Wild Wheels	49,90
Gauntlet 3	49,90	Wings of Death	59,90
Golden Axe	49,90	Winning Team	59,90
GP Tennis Manager	49,90	Wolf Pack	69,90
Grandstand	59,90	Worlds at War	49,90
Hard Nova	49,90	Zack	49,90
Harpoon	69,90	Z-Out	39,90
Heimdall	69,90	Zone Warrior	49,90

...und noch tiefere Preise!

Afterburner	19,90	Napoleon	39,90
Arkanoid	14,90	New Zealand Story	19,90
Batman the Movie	19,90	North and South	19,90
Beach Volley	19,90	Populous	29,90
Black Hornet	19,90	Pro Boxing Simulator	19,90
Blood Money	19,90	R-Type	19,90
Bloodwych	19,90	Rodeo Games	19,90
BMX Simulator	14,90	Scooby Doo	19,90
Cabal	19,90	Shadow of the Beast	19,90
California Games	19,90	Sindbad	19,90
Defender of the Crown	19,90	Ski or Die	29,90
Ferrari Formula 1	21,90	Super Grand Prix	19,90
Footballer of the Year	19,90	Tennis Cup	19,90
Full Contact	19,90	Turbo Outrun	19,90
Ghostbusters 2	19,90	Turrican 1	19,90
Hard Drivin	19,90	TV Sports Football	19,90
Immortal	21,90	Typhonn Thompson	19,90
Indiana Jones Act.	19,90	Wings of Fury	19,90
Ironlord	19,90	World C. Leaderboard	19,90
Moonwalker	19,90	Zork 1,2,3	19,90

Lifestyle Software Arts

St.-Wolfgang-Str. 21

8859 Sinning

Telefon 08435/1607 . Fax 08435/1379

Bestellannahme rund um die Uhr - Anruf genügt!

**ECS hat
megastarke
Ladengeschäfte!!!**

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	Tel.: 089-4 48 93 89
1000 Berlin 12	Wilmerdorter/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H Wilmerdorter Str.)	Tel.: 030-3 12 46 42
7000 Stuttgart	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	Tel.: 07 11-55 66 01
6000 Frankfurt 1	Tongesgasse 4	Tel.: 069-1 31 03 61
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	Tel.: 04 21-30 23 45
A-5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	Tel.: 06 62-87 26 33

Megastark in AMIGA-Software

4D Sports Driving	69,00	Populous 2	69,00
Celtic Legends	75,00	Robocop 3	69,00
First Samurai	75,00	Top League	79,00
Grand Prix	79,00	Ultima 6	75,00
Heart of China	75,00	Vroom	69,00
Hotelmanager	59,00	Wolfchild	65,00
Larry 5	75,00	WWF Wrestling	69,00

**Wir führen auch GAME BOY, SEGA MEGA DRIVE, MS-DOS,
GAME GEAR, SUPER FAMICOM, PC ENGINE und CDTV.****...ist
megastark!**

Das Kostüm ist schon ziemlich gut getroffen, eigentlich fehlt bloß noch die Mütze mit den Schellen dran – dann könnte Gremlins Plattform-Clown ohne weiteres als Doppelgänger unseres Jokers auftreten! Aber nach solchen Scherzen ist dem armen Harlequin momentan sicher nicht zumute...

Der Amiga Joker meint:
Harlequin ist knifflige Plattform-Action mit Spielhallen-Flair!

...er sucht nämlich gerade die vier Einzelteile eines gebrochenen Herzens! Dabei handelt es sich nicht um irgendein 08/15-Herz, sondern um das von Chimerica, seiner Kindheitsfreundin. Nach langer Abwesenheit war er wieder an die Stätte seiner Jugend zurückgekehrt, aber statt Chimerica's vertrautem Herzklopfen empfing ihn nur Totenstille. Auch die sonst immer offenstehende Pforte war fest verrammelt, daneben baumelte ein verrostetes Schild: „Außer Betrieb wegen gebrochenen Herzens“.



Wenn das mal keine wahrhaft herzerreißende Vorgeschichte ist! Also erst einmal schneuzen, tief durchatmen, dann können wir uns dem Spiel selbst zuwenden: Es besteht aus 23 verschiedenen Plattform-Leveln, in denen die kleinen Herzteile verstreut herumliegen. Es bleibt daher nichts anderes übrig, als jeden einzelnen Winkel von Harlequins Schloß danach abzusuchen. Das ist die Hauptaufgabe, dazu kommt 23 mal die Unteraufgabe, den Ausgang aus dem jeweiligen Level zu finden. Manchmal ist das kinderleicht, in einigen Abschnitten muß man aber erstmal die richtigen Schalter ausfindig

machen und umlegen, damit der Ausgang sichtbar wird. Gelegentlich dienen solche Schalter auch dazu, die teilweise beweglichen Plattformen anzuhalten oder in Gang zu bringen.

Harlequin ist ein umfang- und abwechslungsreiches Plattformspielchen, das zwar ein paar recht würzige Stellen enthält, aber nach einer gewissen Eingewöhnungszeit für geübte Gambler

ANSPRUCHSVOLLES KASPERLTHEATER

Außerdem gibt's hier Rampen, hin- und herschwingende Lianen, sowie natürlich all die genretypischen Boni (Zusatzenergie in Form von Futter, Fallschirme, Schutzschilde...) und Extrawaffen.



Obwohl, ganz so typisch sind die Extrawaffen auch wieder nicht: Es sind nämlich... na, was wohl? Rote Herzen! Normalerweise ballert der Held nämlich mit der blaßrosa Variante dieses Organs auf all die bösen Wecker, bissigen Schlangen und was ihm sonst noch so an phantasievoll gezeichneten Gegnern in die Quere kommt. Punkte kriegt er keine dafür, man erfährt lediglich, wieviel Prozent des Spiels schon geschafft sind, wenn eins der drei Leben über dem Jordan ist.

durchaus zu schaffen ist. Die Joystick-Steuerung funktioniert problemlos, auch Grafik und Sound (Musik & FX) können sich sehen, beziehungsweise hören lassen – sieht man davon ab, daß das Scrolling ganz leicht ruckelt. Punkte und die entsprechende Highscoreliste wären halt noch wünschenswert gewesen, aber man kann nunmal nicht alles haben. Trotz der traurigen Hintergrundstory ist die Geschichte



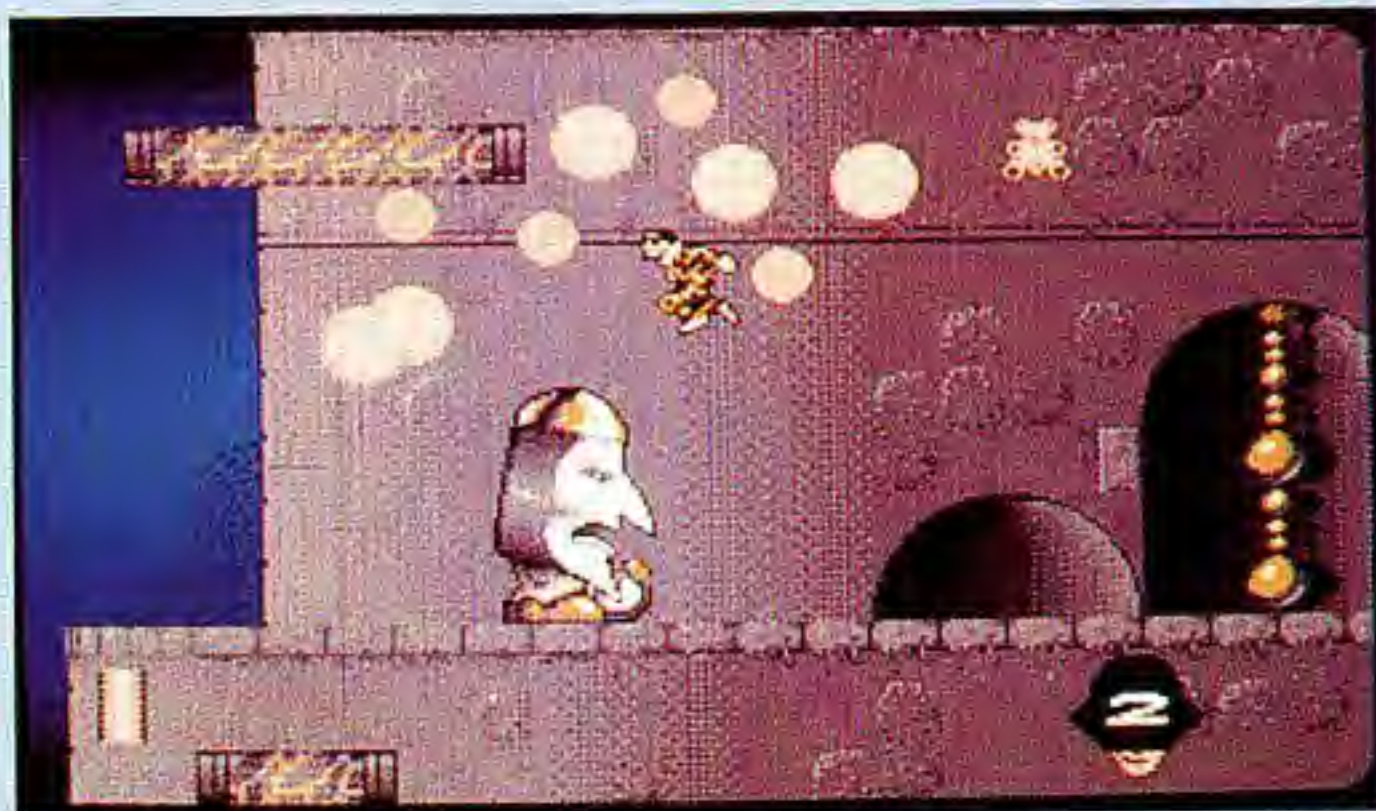
aber insgesamt recht witzig und macht dank der vielen Level auch lange Spaß. Kurz, ein echter Herzensbrecher... (C. Borgmeier)



Harlequin

Grafik:	74%
Sound:	72%
Handhabung:	71%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	74%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Gremlin	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei Disks, keine Wechselei, hübsche Intro- und Endsequenzen.



DURCH SPIELEN ZUM MILLIONÄR

DER JOKER-VERLAG SUCHT NOCH REDAKTEURE...

...allerdings bestimmt keine, die durch Spielen Millionär werden wollen! Wer hingegen weiß, daß der Beruf eines Redakteurs nur wenig mit Spielen, aber sehr viel mit harter Arbeit zu tun hat, könnte unser Mann (bzw. unsere Frau?) sein.

Wir erwarten:

Fleiß, Loyalität, gute Vorkenntnisse in Sachen Computer-Entertainment (alle Systeme) und stilistische Sicherheit

Wir bieten:

einen sicheren Arbeitsplatz in unserer Redaktion und beste Aufstiegschancen. Bewerbern mit Berufserfahrung können wir bei Eignung den Einstieg in eine gehobene Position offerieren (absolute Diskretion wird selbstverständlich zugesichert).

Bei Interesse solltet Ihr Eure Bewerbungsunterlagen (Zeugnisse, Lebenslauf, Lichtbild und Stilprobe) noch heute an folgende Adresse schicken:

Joker-Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
8013 Haar



Flipper ist unser bester Freund!

Nach der etwas kläglich geratenen Action-Arie „Rubicon“ haben sich die Jungs von 21st Century kräftig am Riemen gerissen. Das Ergebnis: Eine der besten Flippersimulationen für den Amiga!

Der Amiga Joker meint:
Pinball Dreams holt dir die Spielhalle ins Wohnzimmer!

Keine Frage, Pinball Dreams ist wirklich ein Traum von einem Computer-Flipper, das Teil hat allemal Spielhallenqualität! Wozu also noch in üble Spelunken schweifen, liegt das Gute doch so nah: Wer mag (und über ein Zimmer von der Größe eines kleineren Stadtparks verfügt), darf die schnelle Silberkugel hier sogar mit bis zu sieben Freunden gemeinsam scheuchen – hintereinander, versteht sich, aber das ist in der Kneipe ja auch nicht anders. Was, Ihr habt nur ein Wohnklo und bleibt sowieso lieber alleine? Auch kein Problem, der Spaß im Solo-Betrieb ist (fast) derselbe!

Dafür sorgen in erster Linie die vier verschiedenen Flipper mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad, die im Hauptmenü einzeln angewählt werden können. Jeder davon ist zwei Bildschirme groß und ein wahres Grafikwunder: Gescrollt wird fließend und ohne störende Verzögerungen, die absolut realistisch animierte Kugel trägt das ihre zum rasanten Spielablauf bei. Auch von der musikalischen Seite verwöhnt Pinball Dreams seine Spieler; passend zum jeweiligen Flipper ertönen flotte Rhythmen und eindringliche Melodien, witzige Soundeffekte machen den Ohrenschmaus komplett. Wählt man beispielsweise „Steel Wheels“, so trällert ein Country-Heuler aus dem Speaker, Züge schnaufen vorbei, Pistolen knallen, ja selbst digitalisierte Sprachausgabe ist mit von der Partie.

Und auch bei der Bedienung haben sich die Programmierer keinen Schnitzer geleistet. Gesteuert wird äußerst präzise über das Keyboard, jede Shift-, Alt- oder Amiga-Taste bewegt das Paddle auf der entsprechenden Seite, und per Cursor-Taste kommt der Ball ins Spielfeld (das geht zwar auch per Maus, aber wozu eigentlich?). Nein, da gibt es wirklich nicht viel zu verbessern, zu-



Gute Reaktion ist gefragt...

mal sich die Kugel jederzeit prima stoppen läßt, und per Space auch kräftig am Gerät gerüttelt werden kann. Wer zu kräftig hinlangt, braucht hier zwar keine bösen Blicke vom Wirt zu befürchten, sollte aber mit einem stilgerechten „Tilt“ rechnen – dann stellt sich der Kasten wie üblich taub und verweigert weitere Einflußnahme, außerdem wird der Bonus für den gerade gespielten Ball gelöscht. Apropos Bumper, apropos Bonus: Alle vier „Level“ sind vorzüglich designt, mit reichlich Bumpen, Rampen, Lämpchen, Extra-Optionen (Zusatzball, etc.) und was der Flipper-Freuden mehr sind.

Man kann es gar nicht oft genug sagen, bei Pinball Dreams stimmt einfach alles: Grafik, Sound und vor allem die erstklassige Spielbarkeit. Nach langer Durststrecke endlich wieder eine durchdachte Flipper-Simulation, die Stimmung und Action satt garantiert – wer sich nur ein bißchen für dieses Genre erwärmen kann, sollte die 79 Markstücke investieren! (pb)



Pinball Dreams

Grafik:	79%
Sound:	84%
Handhabung:	89%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	86%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: 21st Century Entertainment
Genre: Simulation

Spezialität: Alles drin, alles dran: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, Highscores speicherbar, Pausenfunktion.



DIE PINBALL DREAMS COMPETITION

United Software und 21st Century Entertainment haben sich zusammengetan, um Eure Flipper-Träume wahr zu machen: Nicht nur, daß ihr „Pinball Dreams“ ein traumhaftes Game ist, hier könnt Ihr es sozusagen im Schlaf gewinnen! Zusammen mit weiteren traumatisch guten Preisen...

Wenn der eigene Videorekorder, der tolle CD-Player und der musikalische Walkman nicht länger ein Traum bleiben sollen, dann heißt's jetzt langsam aber sicher aufzuwachen! Schon wahr, die Frage, die es zu beantworten gilt, ist geradezu einschläfernd einfach – aber Tagträumer könnten vergessen, ihr Postkärtchen rechtzeitig abzuschicken...

Und das wäre doch wirklich jammer-schade, zumal es ja auch noch 15 Exemplare von „Pinball Dreams“ zu

gewinnen gibt. Und diese Flipper-Simulation ist derart gelungen, daß... Ihr unbedingt den Test auf der gegenüberliegenden Seite lesen solltet, immerhin hat sich das Programm seinen Joker-Hit redlich verdient! Wer also ein wahrer Pinball-Wizard ist, der wird begeistert sein. Und der weiß bestimmt auch, daß dieser Begriff aus der berühmten Rockoper der nicht minder berühmten Gruppe „The Who“ entliehen ist. Deshalb lautet unsere berühmte Preisfrage diesmal:

Wie heißt die Rockoper, in der ein Pinball-Wizard auftaucht?

Wie immer geben wir eine kleine Hilfestellung: Der Opus ist nach seinem taubstummen und blinden Helden benannt, Flippern spielt hier überhaupt eine tragende Rolle. Wie immer listen wir Euch die Preise nochmal gesondert auf:

1. Preis
Ein Videorekorder plus
„Pinball Dreams“

2. Preis
Ein CD-Player plus
„Pinball Dreams“

3. Preis
Ein Walkman plus
„Pinball Dreams“

4.-15. Preis
„Pinball Dreams“

Denn mal Beeilung: Mit dabei ist jeder, der uns bis zum 15.03.1992 (Einsendeschluß) ein Kärtchen mit der richtigen Antwort schickt! Außerdem dürft Ihr kein Mitarbeiter der Veranstalter sein (21st Century, United, Joker) und müßt kurz vor dem Rechtsweg links abbiegen, der ist und bleibt nämlich ausgeschlossen. Viel Glück und wenig Tilt!

PD30X

Im letzten Heft hatten unsere bayerischen Lokalmatadore von „Bavariansoft“ ihr PD-Kistchen nur für Ballerknaller und Plattform-Profis geöffnet – diesmal bleiben die Grübler, Denker und Taktiker unter sich. Versprochen ist schließlich versprochen...

Ohne weiteres Vorgeplänkel wollen wir unseren Blick gleich auf die **Bavaria 175** schweifen lassen, wo mit **Omega** ein Rolli à la „Hack“ zu finden ist. Nicht, daß der Spielablauf sonderlich originell wäre; Wie gewohnt läuft der Held durch Dörfer und Dungeons, plättet fiese Monster und sammelt Schlüssel auf, die neuen Gefahren Tür und Tor öffnen. Grafisch kann die Sache kaum begeistern, es sei denn, man steht auf farb- und trostlose Umgebungen. Die Bilder werden nur umgeschaltet, und Animation gibt's ebenso wenig wie Soundeffekte. Dennoch werden Rollenspiel-Puristen diese Mängel verzeihen, denn das Terrain ist groß und steckt voller Überraschungen: Man kann sich in der Arena mit anderen Kämp-

fern messen, in Shops die notwendige Ausrüstung besorgen, mit Gilden verhandeln...

Die umfangreichen Funktionen werden per Maus (Pull-down-Menüs) oder Tastatur aufgerufen, die Bedienung klappt nach kurzer Eingewöhnung vorzüglich – ein Muß für Fans.

So, jetzt bitte das Rauchen einstellen und gut anschnallen – auf **Bavaria 233** hat der Spieler mit **Air Traffic Control** den Luftraum im Griff. Zumindest sollte er das, denn als Fluglotse vor dem Radarschirm müssen bis zu acht Düsenklippern Flugbahnen zugewiesen bzw. Start- und Landeanweisungen erteilt werden. Der Sprechfunkverkehr zwischen Pilot und Lotse wird akustisch wiedergegeben, nur quält sich die (ab-

stellbare) Sprachausgabe recht unverständlich aus dem Äther – schön, daß die Meldungen auch auf dem Bildschirm ausgedruckt werden. Variable Spieldauer sowie drei verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen für komfortables Lotsvergnügen; dennoch ist der Job nur für nervenstarke Amigianer geeignet. Hoffentlich vergeßt Ihr über all der spannenden Hektik nicht, den Autoren die redlich verdiente Shareware-Gebühr zuzusenden!

Bleiben wir noch einen Moment bei der **Bavaria 233**, denn hier wartet noch mehr Streß in Form eines Games: In **Stepz** soll ein lila Punkt Zug für Zug über ein „Schachbrett“ dirigiert werden. Zusätzlich bewegen sich (ebenfalls Zug für Zug)

Pfeile über die 64 Felder, die schon optisch kein Geheimnis aus ihrer Bewegungsrichtung machen. Je nach Level krepieren bis zu 16 Stück davon übers Spielfeld, sobald sie am Bildrand ankommen, schmuggeln sie sich auf der gegenüberliegenden Seite wieder herein. Da lassen sich Kollisionen nur mit viel Konzentration vermeiden, Anfänger bedienen sich ersatzweise der Zugrücknahme. So einfach der Spielablauf sein mag, so simpel sich **Stepz** mit der Maus spielt – so sehr fesselt das Game an den Screen! Und das, trotz siebenfarbiger Klotzgrafik und einer Akustik, die sich vor allem durch vornehmes Schweigen bemerkbar macht.

Jetzt aber weiter zur Nr. 235, wo fernöstlicher Denksport

Zug um Zug, Stepz by Stepz...

Mariko – Ishido läßt grüßen!





Komplexes PD-Rolli: Omega



Air Traffic Control: Jetzt nur nicht die Nerven verlieren!

der feinen Art wartet. Mari-ko ist sozusagen der PD-Bruder von „Ishido“, auch hier müssen Steinchen auf der Spielfläche abgelegt werden. Wie gehabt, funktioniert das nur neben einem Kollegen mit gleichem Muster bzw. gleicher „Umrahmung“. Wie gehabt scheint die Tüftelei zunächst recht einfach zu sein, wie gehabt rächt sich gedankenloses Ablegen spätestens dann, wenn das halbe Brett gefüllt ist – nur wer seine Steinchen gezielt und vorausschauend platziert, hat Chancen auf einen hohen Score! Neben Trainings- und Turniermodus gibt's auch eine Hilfefunktion, die mögliche Züge anzeigt, sowie einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Ein gelungener Knobel-Streich mit exotischer Japan-Grafik.

Es folgt die **Bavaria 238** und damit ein Grenzfall: Auf den ersten Blick scheint **Rings of Zon** nämlich eine schlichte

Metzelorgie zu sein. Um das Land Zon aus den Klauen des finsternen Korak und seiner Dämonenbrut zu befreien, wehrt man von allen Seiten heranstürmende Gegner ab, während Schlüssel gefunden, die Lebensenergie aufgefrischt oder Symbole für Schwertschlag bzw. Teleportersprung gesammelt werden. Diese Symbole erhöhen zwar die eigene Kampfkraft ganz enorm, sind aber nur begrenzt oft anwendbar. Trotz allem wird man durch Gegnermord allein den nächsten Level nicht erreichen, ein wenig strategisches Ausweichen und geschickter Umgang mit den Vorräten ist dazu ebenfalls unerlässlich. Die Steuerung über den Ziffernblock wirkt genauso althackern wie die kaum animierte Grafik oder die düdelige Hintergrundmusik, und dennoch: Das Gameplay ist abwechslungsreich genug, um den Spieler bei Laune zu halten.

Vom Fantasieland ins Fußballstadion – der **Fußballmanager V2.0** auf **Bavaria 240** braucht den Vergleich mit kommerziellen Managerprogrammen nicht zu scheuen! Vom Präsidentenstuhl aus kommandiert man die Geschicke eines beliebigen Vereins der aktuellen Oberliga: an Möglichkeiten herrscht kein Mangel: Per Mausklick können Spieler ver- und gekauft werden, Stadionsausbau ist ebenso möglich wie vorzeitiger Trainerwechsel. Derartige Transaktionen lassen sich entweder durch ein Darlehen beim örtlichen Kreditinstitut, Erhöhung der Eintrittspreise oder gar durch gewagte Totowetten finanzieren. Auf die Torszenen hat man zwar keinen Einfluß, nett anzuschauen sind sie aber schon. Die Bedienung klappt vorzüglich, Spieler- und Vereinsnamen lassen sich komfortabel ändern – was will man mehr? Vielleicht Sound? Ach was, den haben solche Games

sonst auch kaum!

Na, dann aber doch zumindest eine Bestelladresse? Kein Problem, sollt Ihr haben:

Friedrich Neuper
Postfach 72
D-8473 Pfreimd
Tel.: 09606/7171

Jede Bavariansoft-Diskette wechselt für vier Mark den Besitzer. Vorauszähler legen noch drei Steine für's Porto drauf. Andererseits könnt Ihr auch warten, bis es zweimal klingelt – das ist dann vermutlich der Postbote, wo man seine Nachnahme-Bestellung bezahlt. So oder so bekommen alle Kunden (auf Wunsch) zwei Katalogdisks umsonst. (rl)

Rings of Zon: PD-Ultima für Prügelknaben



Der Fußballmanager V2.0 kann mit animierten Torszenen aufwarten – wow!





Die Sensation ist perfekt: Dr. Freak präsentiert ein Exklusiv-Interview mit Rob Northen. Ein Gespräch, auf das man gespannt sein darf – immerhin wären ohne diesen Mann zigtausend Cracker auf einen Schlag arbeitslos!

Rob Northen hat wahrscheinlich schon mehr Games einen Kopierschutz verpaßt, als all seine Kollegen miteinander – er ist der unumstrittene König der geschützten Diskette! Angefangen hat er damit bereits 1984, als er noch für die englische Firma Acorn arbeitete, 1987 machte er sich selbständig und gründete Rob Northen Computing. Unter diesem Label produziert er seither seine gefürchteten „Copy Locks“, sowas findet man beispielsweise auf „Populous“ – und damit haben sich die Cracker ja bekanntlich sehr lange herumgeärgert...

?: Rob, wieviele Spiele haben schon einen Kopierschutz von dir?

RN: Schwer zu sagen, aber es dürften etwa drei- bis vierhundert sein.

?: Und warum wollen so viele Programmierer gerade deine Copy Locks?

RN: Na, erstens ist mein Schutz sicher nicht der Schlechteste, und zweitens verändere ich ihn regelmäßig. Insgesamt gibt es davon bisher zwölf verschiedene Versionen und rund 100 „Updates“. Last not least biete ich einen guten Service, die Programmierer können mich rund um die Uhr erreichen!

?: Ist das denn nötig?

RN: Weißt du, mein Schutz

ist ziemlich leicht installierbar, weil er nicht extra an das jeweilige Programm angepaßt werden muß. Deshalb bauen ihn die meisten selbst ein, und da gibt's halt oft kleinere Probleme – dann brauchen die Jungs jemanden, bei dem sie sich ausweinen können.

?: Wie ist denn dein Verhältnis zur „anderen Seite“, bekommst du es mit, wenn jemand deinen Schutz geknackt hat?

RN: Nur dann, wenn es besonders schnell ging; sonst eher nicht. Persönlich habe ich keine Kontakte zu Crackern.

?: Also hattest du tatsächlich noch nie was mit der Szene zu tun?

RN: Doch, ein einziges Mal. Das war, als ich noch meine Telefonnummer im Code versteckt hatte – damals haben mich ein paar Cracker wochenlang mit nächtlichen Anrufen traktiert, um mir zu erzählen, daß sie wieder ein Stück weitergekommen wären. Ich fand das schon ziemlich kindisch...

?: Tja. Was hältst du als Fachmann von den sogenannten „Rob Northen Autocrackern“, mit denen sich angeblich die von dir geschützten Games automatisch cracken lassen?

RN: Oh, ich besitze eine ganze Menge davon, aber die meisten taugen nichts.

Falls sie überhaupt funktionieren, dann nur bei einem einzigen Spiel. Wegen der ständigen Veränderung des Kopierschutzes kann es auch nie einen funktionierenden Autocracker geben, genausowenig wie es jemals den perfekten Kopierschutz geben wird. Aber trotzdem schaue ich mir sowas gerne an, man will sich ja weiterbilden.

?: Und woher bekommst du die Teile? Als PD werden sie bisher ja nicht gehandelt?

RN: Das nicht, aber die Spieleprogrammierer schicken mir alles mögliche in dieser Richtung. Klar, daß den Jungs ein guter Schutz am Herzen liegt, sie werden ja auch um die Früchte ihrer Arbeit betrogen.

?: Dann wird es von dir vermutlich nie ein Spiel geben?

RN: Oh nein, mein Gebiet sind nunmal die Anwendungen. Aber ich habe Dual- und Tri-Diskformate entwickelt, mit denen man ein Spiel gleichzeitig für Amiga,

ST und PC auf eine einzige Scheibe packen kann, z.B. für Cover-Disks. Außerdem arbeite ich momentan an einem Pack-System zur Datenkomprimierung.

?: Wirst du deinen Schutz auch mit diesen Packroutinen verbinden? Theoretisch müßte er dann ja noch härter zu knacken sein?

RN: Völlig richtig, genau das habe ich vor!

?: Letzte Frage, wird man mit Kopierschützen reich?

RN: Leider nicht! Man lebt zwar ganz gut davon, aber ich bin jetzt 30 und immer noch kein Millionär...

Tja, als Cracker schafft man's nicht, als Kopierschützer auch nicht – vielleicht sollte man es doch als Tellerwäscher probieren? Das versucht jetzt jedenfalls

Euer

DR. FREAK



Rob Northen

SUPERPACK 50

50 PD-Programme der Extraklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, Risk, Broker, Paranoid, Lucky Loser, Faktura, MS-Text, Videodatei, Plattenliste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, CLI-Pack, Virus-Stop, Werner spiel, Latein, ROM, Star Trek, Core Wars, Label, Amiga-Paint, Giroman, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Battleforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, DSort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Disky, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Labelpaint.

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

Komplettpreis für alle Programme

79,- DM

VORSICHT

vor Billigangeboten unserer Programmsammlungen von nicht autorisierten Händlern!

Nur bei uns erhalten Sie die jeweils aktuelle Version mit allen Service-Vorteilen (Support usw.)

PD-SHOP

PUBLIC-DOMAIN/SHAREWARE LOW-COST-SOFTWARE



Das bieten wir:

- geprüfte 3,5"-Qualitätsdisketten
- auf Viren geprüfte Disketten
- versandgerechte Verpackung
- Einsteigerdiskette mit Tips und Tricks sowie Antivirus-Programm liegt jeder Bestellung bei!

TOP 100

Die große deutsche Public-Domain-Sammlung

100 ausgewählte PD-Programme – die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-500/1000/2000-Besitzer! Alle Programme sind in der Regel problemlos zu starten und haben, sofern eine Anleitung vorgesehen ist, **deutsche Beschreibungen!** Hier ein Auszug aus dem Komplettpaket:

Da Vinci ein erstklassiges Malprogramm, **Business-Paint** Daten grafisch darstellen, **Geo** Erdkunde, **Analysis** Funktionen berechnen, **Video** Videoverwaltung, **AmiDat** Dateiverwaltung, **PowerPacker** Programme komprimieren, **Diskspeed** Geschwindigkeitstest, **Rechentrainer** Lernprogramm, **Boulder** kennen Sie Boulder Dask?, **Roll On** ein tolles Geschicklichkeits-Spiel, **Lucky Loser** Geldspielautomat, **Berserker** optimaler Virenkiller, **Dir Utility** vereinfacht den Umgang mit dem CLI, **Diskcat** katalogisieren Sie Ihre Disketten, **Disk-Label-Druck** Labels drucken, **Pit Dry Gen** erstellen Sie Ihren Druckertreiber, **Drip** das absolute Superspiel, **Maze Man** Pac Man-Spiel, **Noch Eins** ein tolles Breakout-Spiel, **Ahoi!** Schiffe versenken, **MS-Text** leistungsfähige Textverarbeitung, **Elements** das Periodensystem, **SD-Backup** Festplattensicherung, **Professional D** eins der besten Kopierprogramme, **PCopy** ein weiteres Kopierprogramm, **GPrint** ein Grafikdruckprogramm, **Steinschlag** Tetris-Variante, **3D-Labyrinth**, **Egyptian Run** ein interessantes Actionspiel, **Icon Assembler** eigene Icons erstellen (bewegt), **Pointer-Animator** erstellen Sie einen bewegten Mauszeiger, **Fast Disk** optimiert Disketten, **Mastermind** das bekannte Spiel, **Chess** Schachspiel, **Boot Intro** Bootblock-Laufschrit, **WB-Pic** Bilder als Workbenchhintergrund, **Deluxe Hamburger** lustiges Ballerspiel, **Mega WB** Riesen-Workbench, **Sonix-Musik**, und weitere 60 Programme aus allen Bereichen!

dem CLI, **Diskcat** katalogisieren Sie Ihre Disketten, **Disk-Label-Druck** Labels drucken, **Pit Dry Gen** erstellen Sie Ihren Druckertreiber, **Drip** das absolute Superspiel, **Maze Man** Pac Man-Spiel, **Noch Eins** ein tolles Breakout-Spiel, **Ahoi!** Schiffe versenken, **MS-Text** leistungsfähige Textverarbeitung, **Elements** das Periodensystem, **SD-Backup** Festplattensicherung, **Professional D** eins der besten Kopierprogramme, **PCopy** ein weiteres Kopierprogramm, **GPrint** ein Grafikdruckprogramm, **Steinschlag** Tetris-Variante, **3D-Labyrinth**, **Egyptian Run** ein interessantes Actionspiel, **Icon Assembler** eigene Icons erstellen (bewegt), **Pointer-Animator** erstellen Sie einen bewegten Mauszeiger, **Fast Disk** optimiert Disketten, **Mastermind** das bekannte Spiel, **Chess** Schachspiel, **Boot Intro** Bootblock-Laufschrit, **WB-Pic** Bilder als Workbenchhintergrund, **Deluxe Hamburger** lustiges Ballerspiel, **Mega WB** Riesen-Workbench, **Sonix-Musik**, und weitere 60 Programme aus allen Bereichen!

dem CLI, **Diskcat** katalogisieren Sie Ihre Disketten, **Disk-Label-Druck** Labels drucken, **Pit Dry Gen** erstellen Sie Ihren Druckertreiber, **Drip** das absolute Superspiel, **Maze Man** Pac Man-Spiel, **Noch Eins** ein tolles Breakout-Spiel, **Ahoi!** Schiffe versenken, **MS-Text** leistungsfähige Textverarbeitung, **Elements** das Periodensystem, **SD-Backup** Festplattensicherung, **Professional D** eins der besten Kopierprogramme, **PCopy** ein weiteres Kopierprogramm, **GPrint** ein Grafikdruckprogramm, **Steinschlag** Tetris-Variante, **3D-Labyrinth**, **Egyptian Run** ein interessantes Actionspiel, **Icon Assembler** eigene Icons erstellen (bewegt), **Pointer-Animator** erstellen Sie einen bewegten Mauszeiger, **Fast Disk** optimiert Disketten, **Mastermind** das bekannte Spiel, **Chess** Schachspiel, **Boot Intro** Bootblock-Laufschrit, **WB-Pic** Bilder als Workbenchhintergrund, **Deluxe Hamburger** lustiges Ballerspiel, **Mega WB** Riesen-Workbench, **Sonix-Musik**, und weitere 60 Programme aus allen Bereichen!

NEU! Jetzt aktualisierte Zusammenstellung

100 Programme mit deutschen Anleitungen **nur 99,- DM**

Bestellen Sie einfach mit dem Bestellcoupon oder formlos per Brief oder Postkarte. Sie können Ihre Bestellung selbstverständlich auch telefonisch oder per Fax aufgeben. Die Angebote sind freibleibend. Druckfehler und Irrtum sind vorbehalten. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich per Post. **Versandkosten: Vorkasse (bar oder Scheck) DM 5,00, Nachnahme DM 8,00.** Die Lieferung ins Ausland ist nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,00 möglich!

Bestell-Coupon

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem Sortiment: (bitte ankreuzen)

- | | |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> TOP 100 | <input type="checkbox"/> Musikpaket |
| <input type="checkbox"/> Superpack 50 | <input type="checkbox"/> Schulpaket |
| <input type="checkbox"/> Superpack II plus | <input type="checkbox"/> Büropack |
| <input type="checkbox"/> Spielesammlung | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |

☐ Ich bezahle per Vorkasse
☐ Ich bezahle per Nachnahme
 Außerdem erhalte ich die Einsteigerdiskette mit Antivirus-Programm sowie Ihren gedruckten Katalog!

Name: _____
 Straße: _____
 Ort: _____
 Datum: _____ Unterschrift: _____

SPIELESAMMLUNG

Eine Spielesammlung der Extraklasse! Hier ist für jeden etwas dabei, ob Action-, Strategie- oder Gesellschaftsspiel – ein Muß für jeden Spielefan!

Imperium Romanum ist ein Strategiespiel für 2 Spieler, **Pythagoras** eine tolle Handelssimulation für 1-4 Spieler, **Tetris** – bekanntes Spielprinzip mit 2-Spieler-Modus, **Faxon** ein lustiges Puzzlespiel, **Ball + Pipes** eine besondere Variante von "Vier gewinnt", **Hiruris** ein Geschicklichkeitsspiel besonderer Art, **Blox** ordnen Sie herabfallende Steine, **Spacebattle** ein Ballerspiel, **Drive Wars** ein weiteres Ballerspiel, **Disc** Glücksspielsimulation, **Clowyns** ein deutsches Textadventure, **Drip** ein besonders gutes Actionspiel, **Mykene** spannendes Strategiespiel, **Roll On** tolles Labyrinthspiel, **Obsess** eine weitere besonders gute Tetris-Variante, **Paranoids** ein lustiges Gesellschaftsspiel, **SYS** Labyrinthspiel mit lustiger Spielidee, **Miniblast** ein Helicopter-Spiel, **Car** ein Autorennspiel, **Hubert**, lustiges Hüpfspiel, **Glückrad**, bekanntes Quizspiel, **Hearts + Spades** tolles Kartenspiel. Diese Spielesammlung mit allen aufgeführten Spielen kostet **nur 39,- DM**

NEU! Jetzt noch mehr Programme! Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

SUPERPACK II PLUS

Artikel-Nr. PDA002

Ausgesuchte Spitzenprogramme, die für jeden Amiga-Anwender interessant sein dürften: Banner II, PowerPacker, Sonix-Player mit Musik, Xytronic, ASDG-Ram-Disk, Fußballmanager, Steinschlag, MR-Backup, Bibel-Quiz, Boulder 1.3, Roll On, Tumbler Street, Labelprint, Thundercopy, Trucking, SchreibM, Hyperadress, Ultrapaint, Quizmaster, Pintball, Database, Workbench-Programme.

NEU im Paket: Spielesammlung mit 10 Programmen für jeden Spielefan: Mensch freu dich doch, Gladiator, Pac-Mac, Brainstorm, Dungeon-Castle, Sculptor, Waltermat, Jumper, Bodorynth, Duell; und 3 unentbehrliche Anwenderprogramme im Wert von 70 DM: Briefkopfdruck mit Text-Editor und Serienbrieffunktion, VideoPro; umfangreiche Videoverwaltung, DSortPro; umfangreiche Programmverwaltung!

Alle Programme mit deutschen Anleitungen!

Komplettpreis für alle Programme **nur 79,- DM**

MUSIKPAKET

Intui Tracker – grafisch sehr gut gemachter Soundtrackerplayer mit Kontrollinstrumenten, **Sequencer** schnell und einfach mit Samples Musikstücke komponieren, **MED** ein toller Musikeditor, **Beatstomper** simuliert einen Drumcomputer. Außerdem enthält das Paket eine **Riesenmenge ausgewählter Soundtracker-Musikstücke** zum anhören und bearbeiten. Das ideale Paket für jeden Musikfan zum Komplettpreis von

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

nur 39,- DM

BÜROPACK professionell

Art.-Nr. PDA019

Wer sagt denn, mit dem Amiga könne man nur spielen? Dieses Paket zeigt deutlich, daß Sie Ihren Amiga selbstverständlich auch professionell im Büro nutzen können! Büropack professionell ist eine Softwaresammlung besonderer Art, die für jeden Kaufmann oder Privatanwender interessant sein sollte, der nicht gleich tausende von D-Mark für ein Personal-Computer-System mit stündlich teurer Software ausgeben will! Das Paket enthält folgende Programme: Oase 101 **Fibu deluxe+**, Dieses Programm erledigt Ihre Buchhaltung und schreibt Ihre Rechnungen Oase 109 **Steuer 1991**. Jetzt können Sie Ihre Steuererklärungen schnell und einfach selber erledigen (mit preiswertem Update-Service für spätere Versionen); Oase 105 **Superdate deluxe**, Universal einsetzbare Dateiverwaltung, die sehr einfach zu bedienen ist; **Personal Write**, Eine überaus professionelle Textverarbeitung, die dennoch sehr einfach zu bedienen ist (**Test Amiga Special: sehr gut!**). Außerdem enthält die Sammlung noch drei kleine ausgesprochen gute PD-Programme: Oase 26 **Giroman** verwaltet Ihre Girokonten; Oase 60 **Businesspoint** erstellt Präsentationsgrafiken von statistischen Werten (z. B. Umsatzenlöse usw.); Oase 63 **Tabellenkalkulation!**

Alle Programme sind ausführlich in deutsch beschrieben!

Der Komplettpreis für dieses Profipaket beträgt nur **199,- DM**

Übrigens: Wir sind OASE-Depot-Händler und haben alle OASE-Titel am Angebot!

SCHULPAKET

Das umfangreiche Lernpaket nicht nur für Schüler!

Chemie: **Elements** das Periodensystem, **Moleküledatenbank** mit grafischer Darstellung, Mathematik: **R.O.M** umfangreiches Mathematikprogramm, **Mandelbrot** Apfelmännchengrafiken, Physik: **ABACUS** umfangreicher Elektronik-Grundlagenkurs, **Fields** elektrische Felder, Sprachen: **Perfect English** und **Latein** zwei Vokabeltrainer, Allgemein: **Schreibkurs** Maschinenschreiben, **Quizmaster** Abfragespiel mit Editor für eigene Fragen, **Stundenplan-Designer** Stundenpläne erstellen.

Alle Programme komplett deutsch

Komplettpreis für alle Programme **nur 39,- DM**

Patrick Pawlowski
 Software-Service
 Kiefernweg 7, 2177 Wingst
 Tel. 04777/8356 oder 04778/7294
 BTX: *Pawlowski#

UP &

Welches Game ist in, welches out? Welches ist Un- und welches -kraut? Fragen von erschütternder Bedeutschwere, Antworten voller kosmischer Weisheit – all das und noch viel weniger, wie immer in unseren aktuellen **Joker-Megacharts!**

Denn einmal mehr sind wir in die Tiefen unserer Briefbadewanne hinabgetaucht, haben gezählt und gewertet. Dabei ist uns aufgefallen, daß Ihr mit den neuen Leaser-Charts offenbar ganz zufrieden seid, weshalb wir sie Euch auch weiterhin nicht vorenthalten möchten.

Keine Vorenthaltungen – das ist überhaupt unser Motto, also werfen wir gleich einen Blick auf die aktuellen Top Twenty. Schnell wie der Fritz zockte sich da das blaubygige „Battle Isle“ in die Spitzengruppe empor. Des weiteren sind die vielversprechenden Superhits „Apidya“ und „Populous 2“ nunmehr mit von der Partie, und auch der Schlagadler adelt erneut unsere Oberliga.

Im Flop-Tümpel dümpeln gewohnheitsmäßig nur alte Bekannte, dafür gibt's allerhand Neues im Verkauf! Der Bullfrog-Populist schlug erneut zu; mit „A 320“ und „Birds of Prey“ schafften dann noch Luftibus und Luftibussard den Einzug auf die vorderen Plätze. In der Leaser-Liste blieb ebenfalls kaum ein Stein auf dem anderen – ganz im Gegensatz zu den Big Ten (Ihr wißt schon, jeder Platz 1 Eurer Charts bringt fünf Punkte, jeder Platz 2 deren vier, usw.), wo sich nur graduelle, doch umso interessantere Entwicklungen vollzogen haben.

Die zehn besten Ballereien aus über zwei Joker-Jahren werden besonders die Nostalgiker unter Euch erfreuen („Mann, waren das noch Schüsse...!“), während die Personal-Fives ein Schlaglicht auf den Charakter unserer Büro-Damen werfen. Im nächsten Heft

wird dann der Charakter von unseren „Neulingen“ ausgeleuchtet, wenn Pater Braun (weil er immer schwarze Klamotten trägt) und Manni, der kleine Mann, ihre Lieblinge zum besten geben.

So, alte Hasen wissen es ebenso wie junge Füchse: Kein Up & Down neigt sich dem Ende zu, ohne daß wir zur Verlosung von drei meilengeilen Games schreiten. Ihr nehmt daher bitte eine Karte zur Hand (unseretwegen auch irgendetwas anderes – nur schriftlich und lesbar muß es sein) und notiert darauf Eure höchstpersönlichen Spielhits sowie auch die härtesten Haß-Teile. Wir sammeln die Zuschriften in der eingangs erwähnten Badewanne und ziehen schließlich die glücklichen Gewinner von:

1 x Terminator 2
1 x Heimdall
1 x Mega Traveller

Tja, und da wir schon geahnt haben, daß Euch das wiederum nicht reichen wird, hat sich Michael erneut bereit erklärt, auf drei wahnwitzige Sammelordner zu verzichten. Aber auch die könnt Ihr nur dann gewinnen, wenn Ihr Euer Kärtchen (gegebenenfalls Gewinnwunsch angeben!) frühzeitig an folgende Adresse schickt:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

DOWN

TOP FLOTS



- | | | |
|-----|----------------|------|
| 1. | TETRIS | (3) |
| 2. | DAS HAUS | (2) |
| 3. | NUCLEAR WAR | (1) |
| 4. | PROSOCCER 2190 | (4) |
| 5. | DAS MAGAZIN | (5) |
| 6. | JUNGLE JIM | (6) |
| 7. | POKER STAR | (9) |
| 8. | MATCH PAIRS | (7) |
| 9. | WEB OF TERROR | (-) |
| 10. | SEX OLYMPICS | (10) |

Die großen 10



- | | | |
|----------|-------------------------|----|
| 1. (1) | PIRATES! | 58 |
| 2. (3) | LEMMINGS | 39 |
| 3. (2) | SIM CITY | 36 |
| 4. (5) | SECRET OF MONKEY ISLAND | 35 |
| 5. (4) | POPULOUS | 32 |
| 6. (6) | KICK OFF II | 27 |
| 7. (7) | INDIANA JONES (ADV.) | 25 |
| 8. (8) | POWERMONGER | 25 |
| 9. (9) | XENON 2 | 18 |
| 10. (10) | IT CAME FROM THE DESERT | 11 |

TOP LEASER



- | | | |
|-----|------------------------|-------|
| 1. | POPULOUS 2 | (-) |
| 2. | A 320 AIRBUS | (-) |
| 3. | FLIGHT OF THE INTRUDER | (-) |
| 4. | MEGA LO MANIA | (6) |
| 5. | ANOTHER WORLD | (-) |
| 6. | STRIKE FLEET | (10) |
| 7. | KNIGHTS OF THE SKY | (-) |
| 8. | RAILROAD TYCOON | (9) |
| 9. | SILENT SERVICE II | (2) |
| 10. | BUNDESLIGA MANAGER | (1) |
- PROF.

TOP TWENTY



- | | | |
|-----|--------------------------|------|
| 1. | LEMMINGS | (1) |
| 2. | BUNDESLIGA MANAGER PROF. | (8) |
| 3. | SECRET OF MONKEY ISLAND | (2) |
| 4. | RAILROAD TYCOON | (6) |
| 5. | BATTLE ISLE | (-) |
| 6. | PIRATES! | (3) |
| 7. | SPEEDBALL 2 | (7) |
| 8. | KICK OFF II | (4) |
| 9. | TURRICAN 2 | (9) |
| 10. | ELVIRA | (19) |
| 11. | LOTUS TURBO CHALLENGE II | (15) |
| 12. | SIM CITY | (11) |
| 13. | EYE OF THE BEHOLDER | (5) |
| 14. | POWERMONGER | (12) |
| 15. | SILENT SERVICE II | (16) |
| 16. | APIDYA | (-) |
| 17. | TOKI | (18) |
| 18. | GREAT COURTS II | (13) |
| 19. | F-15 STRIKE EAGLE II | (-) |
| 20. | POPULOUS 2 | (-) |

TOP SELLER



- | | | |
|-----|--------------------------|-----|
| 1. | BUNDESLIGA MANAGER PROF. | (2) |
| 2. | POPULOUS 2 | (-) |
| 3. | BIRDS OF PREY | (-) |
| 4. | BATTLE ISLE | (3) |
| 5. | LOTUS TURBO II | (4) |
| 6. | MORE LEMMINGS | (1) |
| 7. | AIRBUS A 320 | (-) |
| 8. | RED BARON | (8) |
| 9. | WWF WRESTLEMANIA | (-) |
| 10. | WAYNE GRETZKY HOCKEY II | (-) |

PERSONAL FIVE:

1. BLUES BROTHERS
2. SIM CITY
3. NIGHT BREED
4. ELVIRA
5. TETRIS

Uschi



DIE HEISSESTEN BALLER-KNALLER



- | | | |
|-----|-----------------|-------|
| 1. | APIDYA | (91%) |
| 2. | X-OUT | (91%) |
| 3. | XENON 2 | (91%) |
| 4. | TURRICAN 2 | (89%) |
| 5. | BATTLE SQUADRON | (89%) |
| 6. | DRAGON BREED | (88%) |
| 7. | OPERATION INDEX | (88%) |
| 8. | TURRICAN | (87%) |
| 9. | SWIV | (86%) |
| 10. | SAINT DRAGON | (86%) |

PERSONAL FIVE:

1. WINZER
2. LARRY I
3. THINK CROSS
4. TETRIS
5. STRIP POKER DELUXE II

Regine





All jene, die vor zwei Jahren ihre Nächte in den Dungeons von „Dragonflight“ zugebracht haben, sollten schonmal vorsorglich ein paar Wochen Urlaub beantragen: Thalions zweiter Rollenspiel-Streich ist da!

Der Amiga Joker meint:
Amberstar – der gute Stern auf allen Monitoren!

Der drohende volkswirtschaftliche Schaden durch Arbeitskräftemangel ist ohnehin nichts im Vergleich zu dem, was den Ländern von Lynamion blüht – falls es dem finsternen Magier Tarbos gelingt, aus seiner Verbannung heimzukehren. Und das könnte bald sein, denn Marmion (noch so ein Fiesling) hat bereits die Festung Godsbane gestürmt, von wo aus er den Bann über Tarbos zu lösen gedenkt. Für gewöhnliche Sterbliche ist Godsbane allerdings nur mit Hilfe des Amberstars zugänglich, seines Zeichens ein uralter magischer Klunker, dessen 13 Einzelteile wie üblich im Land verstreut herumliegen...

Die erste Überraschung wartet bereits bei der Charaktererschaffung auf den Abenteurer: Huch, nur ein Held?! Tja, nur einer, dessen 19 Eigenschaften und Fähigkeiten zu Beginn in gewohnter Rollenspielmanier ausgewürfelt werden – die bis zu fünf Kumpane muß er sich dann auf dem ganzen Kontinent zusammensuchen. In der Heimatstadt Twinlake wird man da nur

begrenzt fündig; trotzdem sollte das Örtchen nicht gleich verlassen werden, denn neben vielen nützlichen Händlern gibt es hier auch allerlei Probleme. Diese Kleinquests trugen ja bereits in „Dragonflight“ wesentlich zur dichten Atmosphäre bei und verfehlen auch beim Bernsteinstern nicht ihre Wirkung – die Aufgaben reichen von Felix, dem geklauten Kater der kleinen Sunny, über den vermonsterten Weinkeller der Kneipe bis hin zum Lordkanzler, der sich Sorgen über seltsame Geschehnisse in der Kanalisation macht. Und wer erstmal ein bißchen Kohle und Erfahrungspunkte hat, der kann sich und seine Leute in den diversen Gilden der Krieger, Diebe usw. einschreiben lassen, was gewissermaßen einer Berufsausbildung gleichkommt.

Inhaltlich hat Amberstar also nix mit dem Vorgänger zu tun, technisch umso mehr. Die Dungeons bieten das gewohnte Party-3D (nun aber in verschiedenen recht hübschen Outfits), der taktische Kampfscreen sowie einige der bequem zu bedienenden Steuericons werden dem Rolli-Veteranen bekannt vorkommen, und die Rätselmünder sind ebenso wieder an Bord wie die vielen „hippeligen“ Fantasy-Musikstücke (der Titelsound erklingt sogar siebenstimmig). Ein paar Neuigkeiten gibt es aber auch: Das Innere von Häusern kann man jetzt ähnlich wie die Wilderness aus der Vogelperspektive erforschen, es gibt nunmehr Tag und Nacht, detailliertere Gesprächsmöglichkeiten (Thema in Scrollliste anklicken), weiße, schwarze oder graue Magier mit an die 90 Spells sowie ein feines Automapping!

Okay, der eine oder andere mag sich zwei Jahre nach „Dragonflight“ etwas mehr erhofft haben als „nur“ eine gelungene Weiterentwicklung von Bewährtem – aber wer diesen Stern nicht ehrt, ist eines Rollenspiels nicht wert! (jn)



Amberstar

Grafik:	78%
Sound:	77%
Handhabung:	80%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	85%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	82%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 109,- DM	
Hersteller: Thalio	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Drei Disketten, komplett Deutsch, benötigt 1 MB. Soll der erste Teil einer Trilogie werden, von der Part zwei schon in Arbeit ist.

Deutsche Programme Deutsche Anleitungen Deutsche Handbücher



139 Intromaker

ISBN 3-86084-139-4

Mehr als 30 verschiedene Bootblock-Intros können erstellt werden, mit jeweils diversen Zusatzeffekten. Individueller Text, verschiedene Scrolling-Arten, IFF-Grafiken können geladen werden, Musikeinblendung, ...! Erstellen auch Sie verblüffende Effekte in wenigen Sekunden! Super-Animationen!

DM 49,-

124 SGM

Statistik-Grafik-Manager

ISBN 3-86084-124-6

Auf einfache Art und Weise können Sie mit SGM Statistik- und Präsentationsgrafiken erstellen: Balken-, Torten-, Tendenz-, Flächengrafiken. Diese Grafiken können ausgedruckt oder im IFF-Format weiterbearbeitet werden.

DM 49,-

104 Haushaltsbuch

ISBN 3-86084-104-1

Komplettlösung zur Verwaltung Ihrer privaten Finanzen! Leicht bedienbar, auch für Computer-Neulinge geeignet. Unterstützung durch Demo-Daten, frei von buchhalterischen Fachausdrücken, Funktionsüberblick, verschiedene Dateien, mehrere Kontenlisten, bis zu 10 Bilanzen, 40 freidefinierbare Konten, Suchroutinen, doppelte Buchführung, Filterfunktionen, Jahresübertrag, Mausunterstützung (1 MB).

DM 99,-



STEFAN OSSOWSKI'S

Schatztruhe präsentiert

STEFAN OSSOWSKI

Gesellschaft für Software mbH i.G.

D - 4300 Essen 1, Veronikastraße 33

Tel. 02 01/ 78 87 78

Fax. 02 01/ 79 84 47

BTX *OSSOWSKI#

Versandkosten Inland:

DM 3,- V-Scheck - DM 8,- Nachnahme

Versandkosten Ausland:

DM 8,- V-Scheck - DM 25,- Nachnahme

Nr.131 ÜbersetzE

ISBN 3-86084-131-9

Mit dem Programm ÜbersetzE können Sie problemlos englische Texte ins Deutsche übersetzen. ÜbersetzE verarbeitet problemlos Texte beliebiger Länge und ist dank des umfangreichen mitgelieferten Wörterbuchs enorm leistungsfähig. Natürlich sind die übersetzten Stücke nicht grammatikalisch fehlerfrei, aber der Sinn bleibt doch erhalten. Das Wörterbuch ist problemlos selbst erweiterbar und der registrierte Kunde wird über Updates informiert! Selbstverständlich liefern wir ÜbersetzE mit umfangreicher deutscher Dokumentation aus!

DM 29,-



Nr.150 Nostradamus

ISBN 3-86084-150-5

NOSTRADAMUS ist ein professionelles deutsches Programm zur Horoskopstellung auf wissenschaftlich fundierter Basis. Es besteht durch seine einzigartige Benutzeroberfläche und ermöglicht es auch dem Horoskop-Laien, komplizierte Berechnungen ohne Grundlagenkenntnisse durchzuführen. Es beinhaltet Standard-, Chinesische- und Runenhoroskope. Alle Horoskope können über Drucker ausgedruckt werden. Für alle Amiga-Modelle geeignet!

DM 89,-



Nr. 151 DiskLab

ISBN 3-86084-151-3

DiskLab ist ein Programm, mit dem Sie Kopierschutzmechanismen analysieren und entfernen können. Mit DiskLab können Sie von allen Möglichkeiten des Diskcontrolliers Gebrauch machen und dabei Disketten auch auf der untersten Ebene manipulieren. Die Erstellung eines eigenen Kopierschutzes sowie das Entschlüsseln von Fremdformaten ist ebenfalls möglich. DiskLab ist vollkommen mausgesteuert.

DM 69,-



157 KontenManager

ISBN 3-86084-157-2

Ein umfangreiches Programm zur privaten Buchhaltung und Girokontoverwaltung. Sie können dieses Programm ohne buchhalterische Vorkenntnisse voll nutzen und zusätzlich sind grafische Auswertungen integriert!

DM 49,-



158 Professional-Titler

ISBN 3-86084-158-0

Ein professionelles Video-Titel-Programm für die Commodore-Amiga-Familie. Professional Titler verfügt über mehr als 20 Überblendfunktionen und ist trotz seiner Funktionsvielfalt einfach zu bedienen.

DM 69,-

142 Master-Adress

ISBN 3-86084-142-4

Eine komfortable deutsche Adressverwaltung. Bis zu 32000 Adressen, schnell, Filter- und Sortierfunktionen, Listen- und Adressaufkläberausdruck.

DM 29,-



165 Master-Virus-Killer V2.2

ISBN 3-86084-165-3

Erkennt und vernichtet mehr als 158 Boot- und Unkitten! MVK wird ständig erweitert und ist leicht bedienbar! Top-Hit!

DM 49,-



174 AdvanceE

ISBN 3-86084-174-2

Ein Englisch-Vokabeltrainer in Perfektion mit sehr guter Benutzeroberfläche, Erweiterungsmöglichkeiten und leistungsstarken Abfrageroutinen. Umfangreicher Grundwortschatz!

DM 39,-



180 TSBBackup

ISBN 3-86084-180-7

Ein leistungsstarkes und schnelles Backupprogramm für alle Festplatten. Verschiedene Backup-Modi wie Standard, komprimiert und verschlüsselt, Track etc. sind enthalten. TSBBackup gewährleistet eine optimale und dauerhafte Datensicherheit. Sehr benutzerfreundlich.

DM 49,-



147 Amiga-Chart-Analyse

ISBN 3-86084-147-5

Ein leistungsfähiges Aktien-, Optionsschein- und Indexverwaltungsprogramm. Grafische und tabellarische Chart-Analyse. Wird mit aktuellen Kursdaten auf 2 Disketten zusammen ausgeliefert!

DM 69,-



175 AMopoly

Die Amiga-Umsetzung des bekannten Brettspielklassikers für bis zu 4 Spieler. Der Computer kann beliebig viele Gegner übernehmen! Garantiert langer Spielspaß!

DM 39,-



177 Steuer Profi 91

ISBN 3-86084-177-7

Ist die überarbeitete Version des bekannten Programms. Es ist vollkommen an die neue Gesetzeslage angepaßt und wird mit umfangreichem deutschem Handbuch ausgeliefert. Mit StPr 91 stellt die Berechnung Ihrer Lohn/Einkommensteuer kein Problem mehr dar. Es besteht sogar die Möglichkeit des Ausdrucks in die amtlichen Formulare. Außerdem erwerben Sie mit dem Kauf von StPr 91 günstige Update-Gelegenheiten und Service für die nächsten Jahre gleich mit. StPr 91 ist um zahlreiche Möglichkeiten bezüglich Kapitalvermögen erweitert und deckt 99,9% aller möglichen Fälle ab. Sie können viel Geld und Zeit sparen! Benötigt 1MB!

DM 99,-



164 Label-Designer

ISBN 3-86084-164-5

Label-Designer erstellt professionelle Etiketten für 3,5"-Disketten. Text und Grafik können gemischt werden! Leicht bedienbar und flexibel!

DM 49,-

184 POCObase - Datenbank

ISBN 3-86084-184-X

POCObase ist der neue Superhit aus unserer Schatztruhe. Die ultimative Datenbank, die sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet ist. Dank superleichter Bedienung können Sie ab sofort komplexe Büroanwendungen aber auch Adress-, Video-, CD-, Briefmarken- und sonstige Verwaltungen mit POCObase durchführen: POCObase in Stichworten: - Datenfelder mit 6 verschiedenen Feldtypen können individuell eingerichtet werden - bis zu 31 Datenbanken können gleichzeitig bearbeitet werden - fast keine Beschränkung des Datenvolumens - komfortabler Maskeneditor - verwaltet und druckt IFF-Grafiken - leistungsfähige Filter-, Such- und Sortier Routinen - Erstellung von Indizes und Relationen - kinderleichte Bedienung - hohe Geschwindigkeit. Benötigt 1MB.

DM 79,-





Voller Eifer schnitzten die Jungs von New World Computing an einem dritten Standbein für ihr berühmtes Rollenspiel-Duett – das Ergebnis war ein PC-Abenteuer vom Allerfeinsten. Nun steht endlich auch die Amigaversion, und um ehrlich zu sein:

Der Amiga Joker meint:
Might & Magic III
macht seinem Namen
alle Ehre!

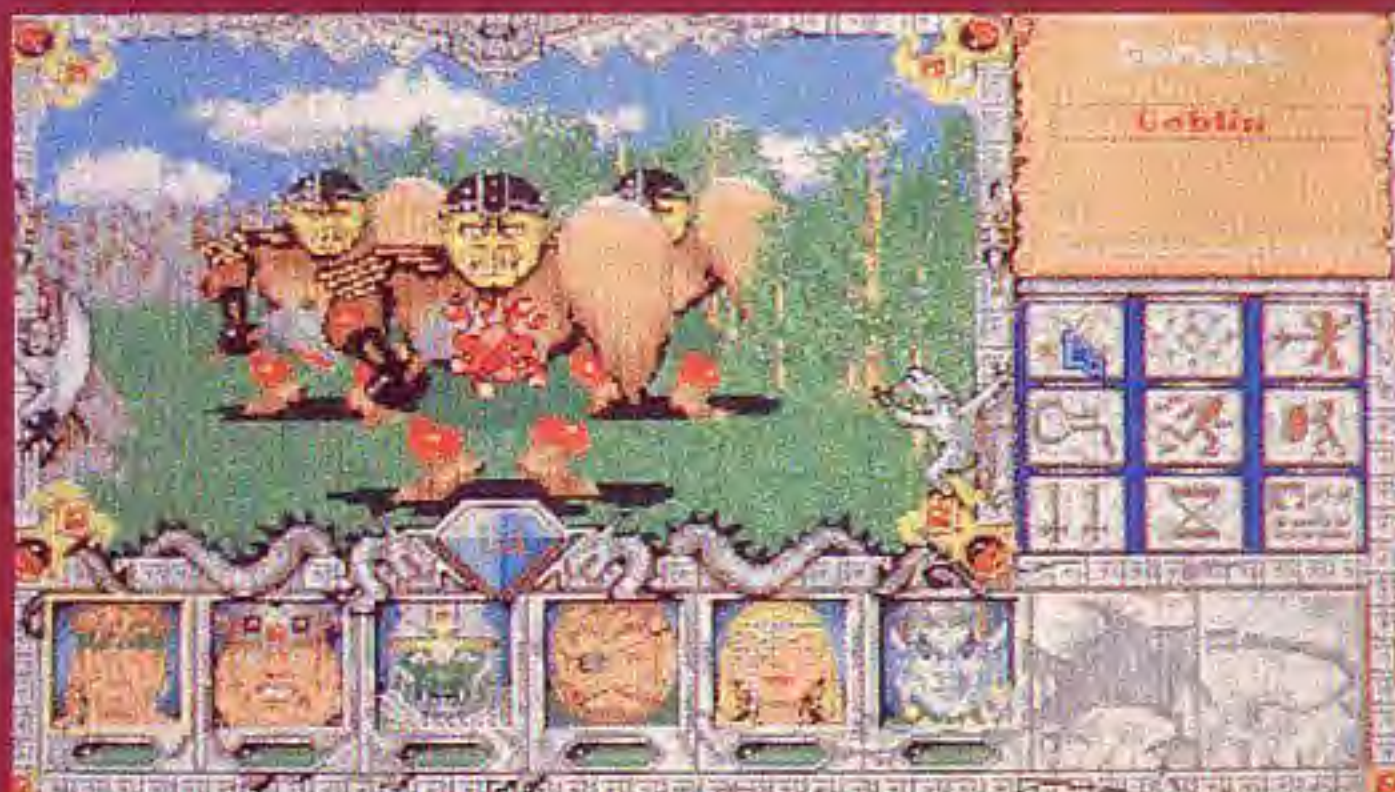
man unter fünf handelsüblichen Fantasy-Rassen und zehn Berufen (Paladine, Kleriker usw.) wählen, und es

stehen mehrere Konterfeis zur freien Verfügung. Die Charakterwerte wie Intellekt oder Ausdauer hingegen

Wir stehen drauf!

Wie man das von der mächtig magischen Saga gewohnt ist, soll einmal mehr dem Finsterling Sheltem das Handwerk gelegt werden; diesmal bedroht er die Inseln des Landes Terra. Die Hatz beginnt in der abgelegenen Stadt Fountain Head, wo sich ehrbare Bürger wegen der vielen Monster kaum noch auf die Straße trauen. Neben „Straßensäuberung“ steht noch eine kleine Befreiungsaktion für den entführten Schutzpatron des Örtchens auf der Tagesordnung. Durch viel Wilderness und über Zwischenstationen wie den Temple of Moo geht's dann zu anderen Inseln und Städten, wo weitere Teilquests auf die ruhmreichen Helden warten, ehe es irgendwann zum Showdown mit dem Obermiesling kommt.

Doch bis dahin ist's ein derart weiter und vor allem dornenreicher Weg, daß sich Rolli-Neulinge am besten an das fertig ausgerüstete und bereits bewaffnete Instant-Sextett halten sollten – alte Recken aus früheren Teilen können leider nicht übernommen werden. Versierte Haudegen dürfen freilich auch ein eigenes Team basteln, stehen dann aber anfänglich ziemlich nackt in der Landschaft. Dazu kann



ergeben sich zufällig per digitalem Würfelwurf. So oder so bleiben zwei Charakter-slots am Hauptscreen frei, gesellige NPCs brauchen schließlich auch ihr Plätzchen.

In den Städten findet man die übliche Abenteurer-Infrastruktur, also Kneipen für das leibliche, Schmieden für das waffentechnische und Banken für das finanzielle Wohl. Aber auch die Tempel der Heilung sind erwähnenswert, ebenso wie Gilden oder Trainingslager, in denen Zaubersprüche gekauft bzw. höhere Level erklommen werden – genügend Erfahrungspunkte vorausgesetzt. Wer die Paßwörter kennt, kann gar per Teleporter von einer Stadt zur anderen reisen, und falls einem mal ein sogenannter Meister begegnet, sollte man sich von ihm nützliche Skills wie Kartografie (Automapping) oder Schwimmen beibringen lassen.

Einen Kampfscreen sucht man vergebens, die animierten Monster sind schon von weitem sichtbar und werden beim Herandackeln immer größer, bis sie halt auf Nahkampfdistanz sind (natürlich kann man sie schon vorher mit Spells oder Pfeilen beharken). Nun blendet das Programm ein spezielles Iconset ein, und es darf per Klick und in Echtzeit gerangelt werden. Im Gegensatz zum Vorbild „Dungeon Master“ ist hier aber auch ein Quickmode vorhanden, bei dem nur anfänglich einmal die Befehle für alle verteilt werden. Zwar liegt der Schwerpunkt generell eher im Metzeln, weshalb man möglichst weder wanken noch weichen sollte – wenn jedoch gar nichts mehr hilft, dürft Ihr Euch vom eingebauten Notausgang in Sicherheit bringen lassen. Das kostet allerdings Erfahrungspunkte!

Wie schon angedeutet erscheint die jeweilige Umwelt im großen 3D-Fenster (Party-Perspektive) des Hauptscreens; auch die Fortbewegung findet mit Hilfe von Richtungspfeilen hier statt. Okay, ganz so bombastisch

wie die VGA-Optik des PC-Originals wirkt die Amiga-Grafik nicht, aber immer noch sehr hübsch und ansprechend schnell. Noch mehr Lob verdient die bequeme und durchdachte Maus/Icon-Steuerung: Ob man schlafen, zaubern oder nur einem seiner Helden ins Innenleben schauen möchte, ein Klick am rechten Ort genügt; wenn auch gelegentlich ein wenig nachgeladen werden muß. Außerdem ist vielen der Verzierungen und Skulpturen am Rande des 3D-Fensters eine Sonderfunktion zugeordnet, z.B. Kompaß oder Monsterwarnung – immer vorausgesetzt, daß irgendjemand aus der Equipe die dazu passenden Skills erlernt hat.

Die Freunde feiner Sounduntermalung kommen angesichts der vollmundigen Tracks ebenfalls auf ihre Kosten, und so bleibt uns schließlich nur ein Fazit: Was ein echter (und geübter!) Rollenspieler ist, der wird der Macht dieser Magie wohl kaum widerstehen können... (jn)



Might & Magic III

Grafik:	81%
Sound:	87%
Handhabung:	82%
Spielidee:	76%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	81%

Für Experten

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: New World Computing
Genre: Abenteuer

Spezialität: Sechs Disketten, trotzdem auch ohne HD spielbar; 1MB ist aber erforderlich. Die deutsche Version kostet 10,- DM mehr.

BOMICO-NEWS

Wieviele Textadventures aus dem Hause STARBYTE kennen Sie?
Na...?

Die Antwort ist ganz einfach: keines.

Denn jetzt bringt STARBYTE sein erstes Textadventure heraus. Es ist komplett in deutscher Sprache geschrieben, für alle populären Rechnersysteme verfügbar und heißt

SOUL CRYSTAL

Dafür müssen Sie nicht einmal Ihre Seele verkaufen.

Es kostet nämlich nur ein Lächeln beim Verkäufer, und lächerliche...

Fragen Sie doch Ihren Händler!
Wir müssen Ihnen doch nicht alles verraten!

...

Das Grauen hat einen großen Namen.

H. R. GIGER

Der Schweizer Surrealist ist der Schöpfer von so putzigen Geschöpfen wie ALIEN.

In seinen Welten liegen Grauen, Erotik und Wahnsinn dicht beieinander.

DARKSEED

heißt das Spiel, das auf seinen Welten basiert. Ein Spiel, das starke Nerven von Ihnen fordert. Ein Adventure, das Ihnen die Haare zu Berge stehen läßt.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

KILLERBALL

Prügel auf Rädern



Killerkullern auf französische Art...

Wir stellen uns die Entstehungsgeschichte dieses Games etwa so vor: Die Jungs von Microids haben einen Video-Abend veranstaltet und sich den SF-Oldie „Rollerball“ angesehen. Dann haben sie nochmal kräftig „Speedball“ gezeugt und sich schließlich ans Programmieren gemacht...

Killerball sieht also aus wie eine Mischung aus Norman Jewisons Kultfilm und dem Kultspiel der Bitmap Brothers: Zwei Mannschaften mit je fünf gepanzerten Athleten schlittern auf Rollschuhen durch eine kreisförmige Arena und versuchen dabei, eine Stahlkugel im gegnerischen Tor unterzubringen – Körpereinsatz ist nicht nur erwünscht, sondern zwingend erforderlich. Herumliegende Extras beschleunigen die Spieler, geben ihnen neue Kraft oder machen sie für gegnerische Attacken „unsichtbar“. Gesteuert wird (wie üblich) der Mann, der dem Ball am nächsten ist; zur besseren Übersicht zeigt ein Radar die stark verkleinerte Arena aus der Vogelperspektive mit den Spielern als leuchtende Punkte. All das darf man im Trainingsmodus erleben, unter drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden, als Turnier gegen bis zu sieben Mitbewerber und sogar gemeinsam mit einem Freund im

selben Team. Daß Killerball dennoch kaum je den Kultstatus seiner Vorbilder erreichen dürfte, liegt an der eher mageren Technik. So ist die Steuerung zwar simpel, doch das Game manchmal zu hektisch, um schnell genug reagieren zu können. Die Hintergründe sind blaß und detailarm, die Spriteanimation hätte auch ein paar Bewegungsphasen mehr vertragen. Da sich zudem der Sound auf eine Titelmelodie und handelsübliche Prügelgeräusche beschränkt, bleibt unter dem Strich nur ein müder Rollerspeed-Clone. (pb)



Killerball

Grafik:	59%
Sound:	59%
Handhabung:	62%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	57%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	57%

Variabel

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Microids
Genre: Action

Spezialität: Spielstand speicherbar, Pausenfunktion, Handbuchabfrage.

Mmmh Cricket, wie populär mag der britische Nobelsport wohl hierzulande sein? Tja, schätzungsweise genauso populär wie Bierkrugweitwerfen in der Mongolei – und das wird sich mit Zeppelins Low-Cost-Game auch ganz bestimmt nicht ändern!

Wer bei der ewigen Ladezeit nicht eingeschlafen ist, darf sich erstmal Team und Gegner aussuchen; zur Wahl stehen große Cricket-Nationen wie Australien, Sri Lanka und Pakistan. Jetzt bestimmt man noch schnell die Länge der Saison, und schon sind wir im Hauptmenü, wo man die Animationssequenzen ausschalten und ein paar mickrige Statistiken auf den Screen holen kann (Spieler- und Verletztenliste, Tabelle). Per digitalem Münzwurf fällt nun die Entscheidung, welche Mannschaft zuerst werfen darf bzw. wer als erster den Ball mit seiner Holzkeule (ist ja schon gut Brork...) zurückbreitern muß. So vergnügen sich „Batter“ und „Bowler“ eine Zeitlang am Platz, während ihre Teammitglieder versuchen, die Kugel auf einer Tormarkierung zu plazieren. So, und wer jetzt immer noch wach ist, der hat vermutlich zwölf Liter Kaffee intus! Das Gameplay reduziert sich nämlich auf simples Mausgeklicke, es geht schlicht

darum, gelegentlich ein paar Spieler auszutauschen. Dazu wird eine Liste mit Werten angezeigt, die leider in der Anleitung nicht erklärt sind – irre spannend. Sicher, Grafik und Animationen (sofern nicht abgestellt) sind recht hübsch, wenn auch auf Dauer eintönig. Dazu kommen ein paar realistische Sound-FX samt unverständlichem Gemurmel. Bloß: wozu das Ganze? Ein Spiel, das man nicht versteht und in das man auch kaum eingreifen kann, ist halt irgendwie nicht abendfüllend... (C. Borgmeier)



World Cricket

Grafik:	63%
Sound:	32%
Handhabung:	34%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	6%
Preis/Leistung:	16%
Red. Urteil:	12%

Für Engländer

Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Zeppelin
Genre: Sport

Spezialität: Spielstände können gespeichert werden – welche Spielstände eigentlich?!



Dann lieber gar keinen Sport...

Schnarch-Sport

WORLD CRICKET



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Formula One Grand Prix
Deutsche Version 76,90

Leisure Suit Larry 5
76,90

Tip Off
64,90

Bomco Ihr Softwarepartner

Proudly Presents:

Sim Ant

ab 1. April erhältlich

- Vorbestellungen werden vorrangig ausgeliefert -

89,90

Big Run

64,90

Vroom

69,90

Wolfchild

64,90

Bestellungen ab DM 100,- versandkostenfrei!

4 D Sports Boxing

Accordance Places

Advantage Tennis

A.I.E.

Agony

Airbus 320

Alien Breed

Another World

Appia

Barbarian 2

B.A.T. 2

Battle of Britain

Birds of Prey

Black Gold

Bugs in the House

Bug Bomber

Brutal Combat

Cardiacc

Celebrity

Celtic Legends

Centurion

Cisco Heat

Conquestador

Cruise for a Corpse

Dark Souls

Deathbringer

Death in the Arms of My Love

Devious

Devious Designs

Double Dragon 2

Dragon Fighter

Dragon's Lair

Elvira Arcade

Endless

Face of the

Final Command

Final Blow

First Samurai

Fort Apache

Fuzzball

Gobliins

Godfather (Part 3)

Harlequin

Heart of China

Heimdall

Hudson Hawk

James Pond 2 (Robocod)

Jungle Boy

Knightmare

Knights of the Round Table

Leander

Lemmings & Data Disk 1

Lemmings Data Disk 1

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Lethal Excess

Microprose Golf

Might & Magic 3

Moonfall

Moonstone

Populous Editor

Populous 2

Powermancer Data Disk

Realms

Red Baron

Robocop 3D

Robozone

Rules of Engagement

Smash TV

Soul Crystal

Space Ace 2

Space 1889

Space Crusade

Star Wars

Starrush

Steigenberger Hotelmanager

Strike Fleet

Strip Poker Deluxe 2

Teenage Mutant Hero Turtles

The Great

USS John Young 2

Video Kid

Wayne Gretzky Canada Cup

World Class Rugby

WWF Wrestlingmania

VERSAND - Wir sind für Sie da in:

Nordrhein-Westfalen

Tel. 02195-7758

Fax 02195-30267

Mo-Fr 17-21 Uhr

Sa 14-17 Uhr

Hessen

Tel. 06196-84747

Fax 06196-82467

Mo-Fr 10-19 Uhr

Sa 10-13 Uhr

Schleswig-Holstein

Tel. 0461-93796

Bayern

Tel. 06029-7192

Fax 06029-7192

Mo-Fr 10-21 Uhr

Sa 10-14 Uhr

* Abholung n.

telefonischer

Absprache möglich

Rheinland-Pfalz

Tel. 06232-36010

Fax 06232-26025

Mo-Fr 9-19 Uhr

Sa 9-13 Uhr

Baden

Württemberg

Tel. 07171-68883

Mo-Fr 18-22 Uhr

Sa 10-14 Uhr

NACHNAHME 9,-

VORKASSE 4,-

SERVICELEISTUNGEN:

EXPRESS 7,- AUFPREIS

KARTON 3,- AUFPREIS

DA= DEUTSCHE ANLEITUNG

DV= DEUTSCHE VERSION



Große Osteraktion!

Freier Fund
effektive Video-Cassette
auf Wunsch lieferbar
Reise-Wissen, Du bist
Lernprogramm oder
Unterhaltung

LADENGESCHÄFTE - Wir sind für Sie da in:

W-4100

Duisburg

Wohnpark 1

42474 Schmalgen

W-8750

Aschaffenburg

Wohnpark 1

63526 Gundersheim

W-6450

Hanau

Wohnpark 1

34123 Kassel

W-6200

Wiesbaden

Wohnpark 1

62303 Schödel

W-8900

Augsburg

Wohnpark 1

8600 Augsburg

W-6700

Ludwigshafen

Wohnpark 1

6700 Ludwigshafen

Sollten Sie ein Spiel wünschen,

welches nicht aufgeführt ist, rufen

Sie uns an 06196/8 47 47.

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie

einen Bonusstern. Für 15 Sterne erhalten Sie

einen Joystick Com. Pro. Gratis.!



Na, sowas: ReLines neues Rollenspiel verzichtet komplett auf Dungeons, Prinzessinnen und Fantasy-Monster. Also dann mal wieder Aliens und Weltraumschlachten? Auch die wird man hier vergeblich suchen – als Szenario dient einfach unsere soziale Wirklichkeit!

Das ist ja revolutionär, das klingt ungeheuerlich, da müssen die Gewerkschaften dahinterstecken! Stimmt genau, Check It wurde im Auftrag der IG Metall entwickelt. Die Story ist in einem deutschen Industrieunternehmen angesiedelt, wo es betriebliche Mängel aufzudecken gilt. Dafür bekommt der Genosse Held sechs Checklisten mit je vier Fragen zu einem bestimmten Themenkreis. Beispielsweise soll man herausfinden, wie qualifiziert die Ausbilder sind, ob die Sicherheitsbestimmungen eingehalten werden und wie es um den Arbeitsschutz bestellt ist. In erster Linie muß man dazu die richtigen Personen aufreiben und ausfragen. Am Schluß werden die Ergebnisse ausgewertet, und je aussagekräftiger die eingesammelten Antworten sind, umso höher steigt man in den betriebseig... äh, spieleigenen Top Ten.

Das hört sich aber gar nicht nach einem Rollenspiel an?! Zugegeben, aber es müssen ja auch bestimmte Gegenstände (Codekarten) gefunden werden, um einige der Türen zu öffnen, außerdem werden manche Charaktere erst gesprächig, wenn man sie zuvor „bestochen“ hat. Wobei hier allerdings keine



CHECK IT

NEULICH, IM GENOSSENSCHAFTS-DUNGEON

Goldstücke nötig sind – ein kühles Bier tut's auch. Im Spielverlauf kann die Einmann-Party durch bis zu zwei Mit-Prüfer ergänzt werden, die nach Möglichkeit einen hohen Charisma-Wert besitzen sollten (z.B. der Betriebsratsvorsitzende), denn nur solche Leute werden von der Geschäftsleitung als Gesprächspartner akzeptiert. Die Dialoge sind nach dem Multiple Choice-

Verfahren aufgebaut, sprich, man wählt mit der Maus aus einer Liste von vorgegebenen Gesprächsbausteinen aus. Überhaupt wird alles und jedes, vom Inventory bis zur Speicherung von Spielständen, komplett über Icons gesteuert, was auch hervorragend funktioniert.

Aus naheliegenden Gründen gibt es weder Kämpfe noch Magie, sondern bloß viele, aber nicht allzu knifflige

Rätsel. Einsteigerfreundlich wurde auch die Orientierungs-Problematik gelöst – auf jeder der sechs Etagen liegt eine Übersichtskarte herum, zudem stößt man gelegentlich auf Computer, denen sich neben wirklich nützlichen Dingen auch brandheiße Infos über die Verwendung von Kühlmitteln und dergleichen entlocken lassen. Grafisch (und soundmäßig) ist Check It nicht besonders aufwendig, das 3D-Fenster in die Büro-Dungeons ist sehr klein, die Akteure sind nur teilweise animiert. An einigen Stellen ist die Wanderung durch Schulungsräume, Lagerhallen, Sekretariate und Toiletten (!) jedoch richtig detailverliebt, und der Hauptscreen besticht durch Übersichtlichkeit.

Vor allem aber sorgen Thematik und Ambiente hier für eine willkommene Abwechslung zum üblichen Fantasy-Einerlei, und das zu einem sensationell günstigen Preis! Gewerkschaftsmitglieder bekommen übrigens nochmal einen Sonder-rabatt... (C. Borgmeier)



Check It

Grafik:	64%
Sound:	61%
Handhabung:	75%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	91%
Red. Urteil:	70%

Für Anfänger

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Reline

Genre: Abenteuer

Spezialität: WICHTIG: Bezug nur direkt über Reline Software, Königsstr. 55, 3000 Hannover 1, Tel.: 0511/315834.

Ein paar hätten wir noch...



Amiga Joker 4/90
Sport vom Feinsten: „TV Sports Basketball“, „Tie Break“ und „Manchester United“. Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!



Amiga Joker 7/90
Abenteuerlich: „Anheads“, „Chrono Quest II“ und „Pirates!“. Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!



Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: „Unreal“, „Wongs“ und „Hero's Quest“. Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



Amiga Joker 1/91
Lang erwartet: „Elvira“, „Monkey Island“ und „Ultima V“. Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!



Amiga Joker 4/91
Große Namen: „Railroad Tycoon“, „Back to the Future III“ und „Jonathan“. Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!



Amiga Joker 7/91
Alle Sommer-Hits: „Spirit of Adventure“, „Flight of the Intruder“, „Wonderland“, „Prehistorik“ plus 10 neue Compilations und sämtliche Renner von der Londoner Trade Show!



Amiga Joker 9/91
Unser zweiter Sommer-Hammer: „R-Type II“, „Return of Medusa“, „Eye of the Beholder“, allererste Bilder der neuen Lucasfilm-Games und ein großer Vergleichstest „Amiga vs. Super Famicom“!



Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das „CDTV“ und „Diskettenmagazine“, sowie Spielepower von „Cruise for a Corpse“ bis zum „Bundesliga Manager Prof.“!



Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieltests, Tests von CDTV-Hard und -Soft, „DeluxePaint IV“, jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!



Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu „Lotus II“ und „Apudya“, ein Preview von „Das Schwarze Auge“, der Messebericht „Amiga 91 Köln“ und als großes Schwerpunktthema „Alles über Festplatten“!



Amiga Joker 1/92
Ein Heft wie eine Silvesterrakete: Tests zu „Populous II“, „Double Dragon III“ und „First Samurai“, erste Bilder der Grafik-Wunder „Space Ace II“ und „Guy Spy“, sowie alles über den Szene-Sport „Trainer“!



Amiga Joker 2/92
Ganz schön bissig: Knackige Tests zu „Another World“, „Robocop 3“ und „Wrestle Mania“, ein zahnknirschendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!



3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter gaaaanz tolle Geheimtipps!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

**Joker Verlag
„Joker Shop“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM. Das Sonderheft „Poster & Lösungen“ gibt's

schon für 6,- DM, für das Sonderheft „Rollenspiele“ müßt Ihr 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 4,- DM (auf die Gesamtbestellung) für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbeitrag inklusive Gebühren.

Town With No Name

Die Western-Scheibe



Ganz schön wild, der Wilde Westen...

Die Sonne glüht heiß über der Pampa, da kommt ein namenloser Reiter mit gezücktem Colt angaloppiert – direkt auf unser CDTV zu! Und – oh Schreck – die „Psycho Killer“ von On-Line haben ihn losgelassen...

Aber einen Joker-Redakteur kann so schnell nichts erschrecken, also haben wir den Patronengurt umgeschnallt und todesmutig die CD eingelegt. Und siehe da, die namenlose Westernstadt erweist sich als äußerst witziges... tja, könnte man so was Action-Adventure nennen?

Wie einst beim „Psycho Killer“ bleibt das Spielziel zunächst im Dunkel, überhaupt erinnert der Ablauf an On-Lines CD-Pionier: Der Rechner gibt Aktionsmöglichkeiten vor, der Spieler sucht eine aus und betritt

dann beispielsweise einen Saloon. Gelegentlich erscheinen animierte Zwischensequenzen und zeigen den Handlungsverlauf andernorts, wenn zum Beispiel ein berittener Revolverheld in die Stadt einfällt, um Rache für seine umgenieteten Bandenkollegen zu nehmen. Die folgenden Duelle werden dann im „Operation“-Stil absolviert.

Hört sich langweilig an? Ist es aber (zumindest anfänglich) nicht, denn im Gegensatz zur Killer-Hatz gibt's hier keine verschwommenen Digi-Bilder sondern astrein animierte Polygon-Grafik à la „Another World“. Egal, ob ein Geier im Sturzflug den Duellkontrahenten kampf-unfähig macht oder man vom Pferd haushoch aus der Scheune getreten wird, ständig nimmt sich das Game selbst auf die Schippe, stän-

dig gibt es etwas zu lachen. Dazu kommen knackige FX, stimmungsvolle Musikstücke, englische Sprachausgabe und eine tadellose Pad-Steuerung. Tja, wäre das Gameplay nicht gar so beschränkt, aus dieser Scheibe hätte ein Hit werden können! (rl)



Town with no Name

Grafik:	76%
Sound:	75%
Handhabung:	67%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	52%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: On-Line	
Genre: Mixtur	

Spezialität: Keine deutsche Anleitung, Englischkenntnisse empfehlenswert.

Walt Disney bescherte uns Micky Maus, Donald Duck, ungezählte Zeichentrickklassiker und – den Computer-Kultfilm „Tron“! Da hatten wir dann die Bescherung: Legionen von PD-Programmen und Vollpreisesgames käuten dessen berühmtes Digi-Rennen wieder, jetzt tut Starbyte es ihnen nach.

Dieser Hut ist also mehr als alt, der modert – wer die Regeln einer solchen Veranstaltung noch nicht kennt, hat die letzten zehn Jahre wohl im Andromeda-Nebel verbracht. Wir können uns also kurz fassen: Zwei Kontrahenten düsen mit schnellen Gleitern über einen eingezäunten Parcours und markieren ihren Kurs dabei

mit einem Farbstreifen, der nicht überfahren werden darf. Meist (so wie hier) ist eine begrenzte Anzahl von Sprüngen erlaubt; sind die jedoch verbraucht, führt die nächste Kollision mit der Kurslinie bzw. der Bande zum Exitus.

Man muß den Bochumer Ruhrpottsoflern immerhin zugute halten, daß sie das in Ehren ergraute Spielprinzip mit allerlei mondäner Schnickschnack aufgepeppt haben. So ist z.B. der Screen gesplittet, die Fahrzeuge haben Gas und Bremse, die Fahrbahn ist hübsch bunt (tolle Farbverläufe), und die Sicht präsentiert sich in schnellem 3D. Alles in Ordnung, aber was hat man davon, wenn die Augen zwangsläufig am Radar-scanner kleben bleiben? Freilich, auch die Musik ist ganz flott, die FX sind vertretbar, und Optionen gibt's eimerweise – Zweispieler- und Turniermodus, variable Spielstärke, alles da. Zusam-

men mit der sehr genauen Steuerung per Stick oder Tasten ist Corx sicher das weit-aus beste Game seiner Art. Es hätte den Programmierern halt nur ein paar Jahre eher einfallen sollen... (jn)



Corx

Grafik:	46%
Sound:	55%
Handhabung:	74%
Spielidee:	12%
Dauerspaß:	36%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	38%
Variabel	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Starbyte	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Nettes Intro, die Musik ist abschaltbar, und die Highscores werden gesaved.



Leicht vercorxt...

In Amerika ist es eine altehrwürdige Tradition, daß man sofort ins Ferien-camp aufbricht, sobald die Schule im Sommer ihre ächzenden Pforten schließt. Bei uns gibt's sowas nicht besser gesagt, fast nicht. Denn im aus Film, Funk und Fernsehen bekannten Schwarzwald findet man nicht nur Dr. Brinkmann, sondern auch die löbliche Ausnahme von der Regel: die tollen Computercamps der Firma Computer World!

Sie finden dort von Anfang Juli bis Mitte August in einem Jugendgästehaus in der Nähe von Freiburg statt, dauern jeweils eine Woche und bieten so ziemlich alles, was man sich nur vorstellen kann. So werden beispielsweise Kurse für Basic, Maschinensprache, C-Programmierung, Turbo-Pascal und Desktop-Video veranstaltet; selbstverständlich ist auch die nötige Hardware in allen Systemvarianten (vom C 64 über ST und PC bis zum Amiga) vorhanden. Darüberhinaus gibt es Schwarzwald-Rundflüge, Stadtbesichtigungen, Kino- und Disco-Besuche, außerdem kann man sich beim Surfen, Mountainbike- und Skateboard-Fahren oder -zig anderen Sportarten entspannen. Das alles kostet im Normalfall 830,- DM, hier und heute aber nur die Beantwortung einer simplen Frage. Nämlich:

**WELCHE
PROGRAMMIERSPRACHE
HAT JEDE
„FREUNDIN“ IM
LIEFERUMFANG?**

Das sollte nun wirklich jeder von Euch wissen – es sei denn, er hätte seinen Amiga als Raubkopie gekauft! Und sechs von Euch Wissenden bekommen die einmalige Chance, je

**EINE WOCHE IM
COMPUTERCAMP**

zu gewinnen, und zwar nach freier Wahl im Zeitraum vom 4.7. bis zum 15.8.1992 (die Gewinner werden dann noch genauer informiert). Voraussetzung ist, daß eine Postkarte mit der richtigen Antwort bis zum 31.3.1992 (Einsendeschluß!) bei uns eintrudelt. Mitmachen dürfen alle außer den Mitarbeitern des Joker Verlages und von Computer World, der Rechtsweg auch nicht, denn der ist sowieso ausgeschlossen. Dann mal viel Glück und frohe Ferien!

**Joker Verlag
„Computercamp“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar**

DAS COMPUTERCAMP FERIEN-GEWINNSPIEL

Träumt Ihr schon von den großen Ferien? Wir auch! Aber wir träumen nicht bloß davon, wir haben uns bereits ein paar sehr konkrete Möglichkeiten überlegt, wie wir Euch den anstehenden Freizeit-Schock etwas erleichtern können. Unser Vorschlag: Fahrt doch einfach ins Computercamp!



Neueröffnung:
7080 Aalen
Storchenstr. 5b



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg

14-18 Uhr

06641/64587

Hessen: Frankfurt

12-18 Uhr

069/613282

Bayern: München

12-18 Uhr

089/761908

NRW: Kamen

12-18 Uhr

02307/72181

Baden: Freiburg

12-18 Uhr

0761/382590

Jetzt neu:
Konsolen
zu teuflischen
Preisen



Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorerzogen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SEGA MEGA DRIVE

688 Submarin Attacke	129,95
Alex Kidd	99,95
Budokan	121,95
Centurion	121,95
Cyberball	111,95
Dick Tracy	121,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Fighting Master jap.	99,95
Ghoulies Ghosts	121,95
Golden Axe 2	111,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Klax	101,95
M 1 Battle Tank	121,95
Magic Hat jap.	59,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey Mouse Castle of Ill.	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Phantasy Star III	124,95
Might & Magic 2	139,95
Monster Hunter jap.	79,95
Moonwalker	111,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 2	171,95
Qiozkz	121,95
Rambo 3	94,95
Revenge of Shinobi	111,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Super Thunder Blade	111,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Thunder Force 3	101,95
Wonderboy 3	111,95
Wrestle War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
California Game	84,95
Casino Games	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Double Dragon	84,95
Dynamit Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Final Bubble Bobble	84,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Ghoulies n. Ghosts	94,95
Golden Axe	94,95
Golfmania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Moonwalker	94,95

CARTRIDGES

Out Run	84,95
Pacmania	101,95
Paperboy	94,95
Phantasy Star	131,95
Pro Wrestling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
Rambo (L. PH.)	84,95
RC Grand Prix	84,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spiderman	94,95
Stride	111,95
Summer Games	74,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95
Zillion 2	74,95

Kickie Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Quantum Fighter	84,95
Rad-Racer	94,95
RC PRO AM	84,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Simpsons	114,95
Skate or Die	99,95
Ski or Die	99,95
Snake Rattle N' Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
The Battle of Olymp	114,95
Top Gun 2	114,95
Total Recall	99,95
World Cup	84,95
Wrestlemania Chall.	99,95

SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. jap.	59,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
Frogger	66,95
G-Loc	56,95
GG Aleste jap.	76,95
Golden Axe Warrior jap.	62,95
Griffin jap.	62,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	59,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hedgehog	76,95
Space Harrier	66,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taro-Ruto-Action jap.	59,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Archivals	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Boulder Dash	67,95
Castelman	94,95
Days of Thunder	94,95
Defender o.t. Crown	124,95
Double Dragon 2	114,95
Dr. Mario	84,95
Duck Tales	94,95
Exile Bike	64,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95
Gradius	94,95

GAME BOY

Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Baseball	47,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Battletoads	77,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bugs Bunny Crazy	54,95
Burai Fighter Delux	49,95
Castlevania	67,95
Chessmaster	54,95
Dead Alien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gozilla	59,95
Gremlings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Super Mario Land	49,95
Super K.C. Pro AM	74,95

Teenage Mut. H. Turt.	64,95
The Simpsons	67,95
Turrican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrotop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampage	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarior Mercenary	69,95

SPIELE - KONSOLEN + ZUBEHÖR

SEGA MASTER	
Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	29,95
Control Stick	49,95
Light Phaser Solo	114,95
Light Phaser + Shoot Game	154,95
Netzgerät	29,95
Rapid Fire Unit	29,95
SEGA MEGA	
Action Replay	149,00
Master Converter	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	389,00
Power Stick	114,95
Joypad	49,95
Tragetasche	29,95
GAME GEAR	
Game Gear Grundgerät	289,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95
NINTENDO NES	
NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lightgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
NES Spielbox	14,95
GAME BOY	
Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95
Lynx Grundgerät	
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche klein	24,95
Lynx Tasche groß	34,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?

Neueröffnung:
7080 Aalen
Storchenstr. 5b



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager - und das zu unseren Wahnsinnig-Versandpreisen.
Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95	Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
40 Sports boxing	64,95	-	-	Gunship 2000	-	-	87,95	Police Quest 2	86,95	-	-
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hard Nova	64,95	62,95	74,95	Police Quest 3 dt.	-	-	86,95
Abandoned Places	78,95	-	-	Harpoon 2	78,95	-	89,95	Pools of Darkness	-	-	74,95
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95	Heart of China dt.	78,95	-	94,95	Populous II	67,95	-	-
AGE	78,95	78,95	86,95	Heimdall	74,95	-	-	Populous Editor	44,95	-	-
Air Combat Aces	74,95	74,95	88,95	Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95	Power Monger	74,95	74,95	-
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	Home Alone	64,95	-	74,95	Power Mo. Data Disk	42,95	-	-
Air Land & Sea	84,95	-	89,95	Hudson Hawk	64,95	64,95	-	R-Type 2	67,95	67,95	-
Airbus 320	64,95	94,95	-	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Airline	-	-	72,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.	Realms	74,95	74,95	-
Amberstar	a.A.	a.A.	a.A.	James Pond II	64,95	64,95	-	Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Andretti's Rac. Chall.	-	-	74,95	Jet Fighter 2	-	-	94,95	Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-	Riders of Rohan	-	-	79,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Kaiser	-	-	99,95	Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	-
Bähe o.t. Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Kick Off II	-	58,95	64,95	Rise o.t. Dragon VGA dt.	-	-	86,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-	Kick Off 2 Return to Eur.	-	39,95	-	Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Kings Quest 5	86,95	-	-	Robocop 3	64,95	-	-
Battle Command	64,95	-	-	Kings Quest 5 dt.	-	-	99,95	Rodland	59,95	59,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Knightmare	74,95	74,95	-	Rolling Ronnie	69,95	69,95	-
Birds of Prey	74,95	-	-	Knights o.t. Sky	77,95	-	94,95	Rules of Engagement	64,95	-	74,95
Blue Max	74,95	74,95	79,95	Laffer Utilities	-	-	84,95	Sand of Fire	-	-	74,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95	Leander	74,95	-	-	Search for the Titanic	-	-	74,95
Buck Rogers 2	a.A.	a.A.	a.A.	Leisure Suit Larry 1 VGA	-	-	96,95	Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Bundelsiga Man. Prof.	69,95	-	89,95	Leisure Suit Larry 5	96,95	-	-	Secret Weapons of	-	-	-
Cadaver	69,95	69,95	89,95	Leisure Suit Larry 5 dt.	-	-	96,95	Luftwaffe Miss Disk	-	-	44,95
Captain Planet	64,95	64,95	a.A.	Lemmings	62,95	62,95	74,95	Shanghai 2	-	-	87,95
Castles	-	-	79,95	Lemmings Data Disk	64,95	64,95	64,95	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95	Lethal Xcess	67,95	-	-	Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Celtic Legends	74,95	-	-	Life & Death	69,95	69,95	-	Sim Earth	78,95	-	-
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Life & Death 2	-	-	74,95	Soul Crystal	-	-	78,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	79,95	Links Pro (Links 2)	-	-	a.A.	Space Ace II	78,95	79,95	89,95
Chessmaster 3000	-	-	82,95	Links Bantam Creek	-	-	a.A.	Space Quest 1 VGA	-	-	96,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Links Harbour Town	-	-	a.A.	Space Quest 4 dt.	-	-	86,95
Civilization	-	-	89,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Speedball II	64,95	64,95	79,95
Conquestalor	78,95	-	-	Lotus Espr.Tur. Chal2	69,95	69,95	-	Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Covert Action	-	-	94,95	Lämpertur	-	-	99,95	Star Trek	-	-	78,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95	Starbyte No. 1 Golf	69,95	-	78,95
Daemonsgate	a.A.	-	a.A.	Mad-TV	-	-	86,95	Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Dark Land	-	-	a.A.	Magi Pockets	64,95	62,95	-	Starlight	66,95	-	66,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-	Steigenberger Hotelm.	59,95	-	-
Death or Glory	-	-	86,95	Martian Memorandum	-	-	86,95	Strike Fleet	64,95	64,95	-
Deuteros	74,95	74,95	-	Master Golf	79,95	79,95	-	Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Devious Desings	64,95	64,95	-	Maupiti Island	64,95	64,95	74,95	Terminator 2	62,95	62,95	74,95
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-	The Games Winter Chal.	-	-	82,95
Edition Vol. I	69,95	-	-	Mega Twins	64,95	64,95	-	The Godfather	74,95	-	79,95
Einmal Kanzler sein	72,95	-	74,95	Megatraveller 2	-	-	79,95	The Oath	64,95	-	-
Elvira Arcade	64,95	-	72,95	Merchant Colony	74,95	74,95	-	The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Elvira Mistress 2	82,95	-	89,95	Mercs	64,95	-	-	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Elvira Mistress o.t. Dark	72,95	72,95	92,95	Midwinter 2	78,95	78,95	-	Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95	Time Quest	-	-	79,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Might & Magic 3 engl.	72,95	-	-	Top League	74,95	74,95	88,95
Exodus 3010	a.A.	a.A.	a.A.	Might & Magic 3 dt.	-	-	89,95	Ultima 6	72,95	-	89,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Monkey Island	-	-	89,95	Ultima II	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95	Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
F-16 Falcon 3.0 engl.	-	-	94,95	Monkey Island VGA	-	-	94,95	Uncharted Water	-	-	114,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Monster Pack II	64,95	-	-	USS John Young 2	64,95	-	-
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-	Nebulus II	62,95	-	-	Utopia	74,95	-	-
Fascination	74,95	74,95	89,95	No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95	Vengeance of Excalibur	78,95	-	-
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	Ork	a.A.	-	-	Volfeld	64,95	64,95	64,95
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-	On the Road	69,95	69,95	-	Vtopm	64,95	-	-
Formel 1 Grand Prix	74,95	-	-	Paperboy II	-	-	64,95	Winzer	68,95	68,95	72,95
Free D.C.	-	-	94,95	PGA Cours Disk	-	-	42,95	Wolfchild	64,95	64,95	-
Genghis Khan	83,95	-	83,95	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95	WWF Wrestlingmania	74,95	74,95	82,95
Goblins	-	-	72,95	PGA Tour Golf Plus	-	-	82,95	Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Gods	62,95	62,95	78,95	Pirates	63,95	68,95	64,95				

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:
Competition Pro. Standard schwarz DM 27,95
Competition Pro. Standard transparent DM 29,95
Competition Pro. Standard transparent+Maus DM 39,95

ZUBEHÖR:
elektr. Bootselektor DM 54,95
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Ries-Ware Maus DM 79,95
Color-Maus-Gratifik. m. Pad DM 99,95
Synco Express 3 DM 99,-
Amiga Action Replay 31. A500 DM 199,-
Amiga Action Replay 31. A2000 DM 219,-
X-Copy Pref. 5.0 DM 79,95

Amiga 500 kompl. m. Maus
zum Wahnsinnspreis DM 799,-
Amiga 500 kompl. m. Maus
inkl. 1 MB Superpreis DM 829,-
AMIGA 500 plus DM 849,-
AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,-

ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE
WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG
LA 500 auf 1 MB:
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 74,-
mit Uhr + Akku abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,-
mit Uhr + Akku abschaltbar + Kick Off 2 DM 134,95
mit Uhr + Akku abschaltbar + Railroad Tycoon DM 144,95
mit Uhr + Akku abschaltbar + Monkey Island DM 153,95
mit Uhr + Akku abschaltbar + Bundel. Man. plot. DM 154,95

SPEICHERERWEITERUNG
LA 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB 1.8 MB DM 99,-
DM 129,- DM 249,-

SPEICHERERWEITERUNG
LA 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB 2.3 MB DM 129,-
DM 129,- DM 299,-

SPEICHERERWEITERUNG
LA 500/2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
512 KB 1.0 MB 2.0 MB 4.0 MB 8.0 MB
DM 278,- DM 318,- DM 348,- DM 548,- DM 628,-

SPEICHERERWEITERUNG
LA 1000 extern 2.0 MB DM 498,-

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN
3.5" Floppy Drive extern,
simline abschaltb. 1. A 500 DM 154,-
3.5" Floppy Drive extern,
simline abschaltb. 1. A 500
solange Vorrat reicht.
3.5" Floppy Drive intern A 500 DM 154,-
Laufwerke für PC 3.5" 1.44 MB DM 169,-
Laufwerke für PC 5.25" 1.2 MB DM 169,-
Einbaueinheiten für 3.5" Laufwerk DM 20,-

FESTPLATTEN SCSI: kompl. Systeme für
A 500 im formschönen Gehäuse
ALF 2 Autoboot extern: inkl. 2 MB Speicher
40 MB Oktagon 20 ms DM 1.280,-
52 MB Oktagon 15 ms DM 1.389,-
105 MB Oktagon 15 ms DM 1.672,-

FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000
SCSI ALF 3 High-Performance
40 MB Oktagon DM 1.204,-
52 MB 15 ms DM 1.308,-
105 MB 11 ms DM 1.512,-

weitere Größen auf Anfrage
Kupke-Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram DM 1.498,-
Flicker Free f. A500/2000 DM 299,-
Flicker Free f. A500/2000
mit Multiscan-Monitor DM 699,-

DRUCKER
Fujitsu DL 1100 24 Nadel DM 888,-
Fujitsu DL 1100 Color DM 948,-
Farbbänder f. DL 1100 Color DM 24,95
MITA Laser Drucker LP-X1
11 Seite pro Min./250 Blatt DM 2.798,-

Original CDTV v. Commodore
inkl. Fernbedienung DM 1.489,-
Soundkarte "SOUNDBLASTER"
Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo) DM 368,-
ohne CMS-Chips (Mono) DM 298,-
Version engl.
mit CMS-Chips (Stereo) DM 333,-
ohne CMS-Chips (Mono) DM 264,-

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage

Zeig mir deine Tit... äh, Titel!



Heute schon gestrippt?

Hatten wir nicht gerade erst so ein Ausziehspielchen? Ja, aber erstens war das im letzten Heft, zweitens kann der Lustgreis von Welt nie genug bekommen, und drittens wurde dieses Programm von Emotional Pictures of Denmark entwickelt.

Und was sagt uns das? Nun, aus Dänemark kommen bekanntlich schon immer ganz

wesentliche Bereicherungen unserer Lebenskultur – guckt einfach mal in den Pornoshop Eures Vertrauens. Freilich, grundsätzlich wird auch hier normaler Five Card Draw-Poker gespielt, grundsätzlich kann man auch hier die Sache unter vier Augen erledigen oder sich an einem flotten Dreier versuchen, und grundsätzlich muß man

auch hier gewinnen, um nackte Tatsachen zu sehen. Aber im Unterschied zu „Deluxe Strip Poker 2“ stehen schonmal acht ausziehfreudige Mädels zur (freien) Wahl, und es kommt sogar noch lechziger!

Die Damen sind nämlich tatsächlich echte Illustrierten-Berühmtheiten, eine davon war sogar mal Miss Dänemark. Vier der acht hat man einfach von Fotos abdigitalisiert, die übrigen wurden extra für dieses Game nach Schweden zu Videoaufnahmen geschickt. Der Lohn der Mühe: Bei ihnen kriegt man keine Umschalt-Bildchen vorgesetzt, hier wird richtig animiert gestrippt! Und dabei gibt's sogar eine Zoom-Funktion, damit einem auch ja kein wichtiges Detail entgeht...

In der Bewegung liegt also die Würze, da verschmerzt man es auch, daß einige der Bilder etwas verwaschen wirken. Dafür ist der Sound erste Sahne: Schmuddelmusik, wie sie der billigste Sex-

film nicht schöner hinkriegt! Steuerungstechnisch und spielstärkemäßig können die Ladies ebenfalls befriedigen – Molch, was willst du mehr? (L.Bunder)



Cover Girl Strip Poker

Grafik:	58%
Sound:	46%
Handhabung:	68%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	49%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	50%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Storm	
Genre: Strategie	

Spezialität: Die Screentexte sind viersprachig, falls das jemand interessiert...

BIG RUN

Sandsturm im Wasserglas

Jalecos Arcade-Version der Rally Paris-Dakar war an sich ganz nett, fuhr allerdings schon in der Spielhalle der hauseigenen Konkurrenz „Cisco Heat“ hinterher – seither geht's überhaupt nur noch bergab...

Bereits die letztjährige Umsetzung auf's Super Famicom war eine Enttäuschung, der lahmen Ruckel-Grafik merkte man es kaum an, daß hier der spezielle 3D-Chip unterstützt wurde. Jetzt ist das Game auf dem Amiga

gelandet und damit endgültig am spielerischen Tiefpunkt seiner Karriere!

Im Prinzip muß man sich Big Run wie ein in die Wüste verlegtes „Out Run“ vorstellen – nur darf man sich halt keinen chicen Ferrari mit hübscher Beifahrerin, viele Gegner oder gar reizvolle Landschaften erhoffen. Die Konkurrenz läßt sich höchst selten mal blicken, meist pflügt man mutterseelenalleine durch den Sand. Im Vergleich zur Version für Nintendos Renommier-Konsole ist die 3D-Grafik zwar etwas schneller geworden, ansonsten ist sie immer noch öde, farblos und stellenweise richtig häßlich. Die Titelmusik ist fetzig, und mit den Effekten kann man leben, auch wenn quietschende Reifen im Sand nicht gerade wahnsinnig realistisch sind. Die Handhabung geht ebenfalls in Ordnung – lenken und zwei Gänge, da läßt sich wenig falsch machen... Beim Rest hingegen schon: Zwar gibt's hier sechs Etappen bzw. Level bis zum Ziel, drei Credits und die üblichen

Screenanzeigen (Tempo, Platzierung, Zeit), aber sämtliche halbwegs interessanten Features der Super Famicom-Version wurden ersatzlos gestrichen. Naja, wer braucht schon verschiedene Autos und Extras bzw. eine Reparatur-Option? Wir nicht. Wir brauchen das ganze überflüssige Game nicht! (mm)



Big Run

Grafik:	54%
Sound:	63%
Handhabung:	68%
Spielidee:	29%
Dauerspaß:	34%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	38%
Für Anfänger	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Storm	
Genre: Sport	

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, aber voller PAL-Screen – immerhin!

Echt wüst, die Grafik...



Zwei gute Nachrichten:
Erstens baggert Larry der Fünfte nun nicht mehr ausschließlich MS-Damen an, der Schwerenöter ist endlich auch dem Charme der „Freundin“ erlegen. Und zweitens wollen wir kein bißchen auf dem ausgelutschten Gag herumreiten, daß der fünfte Teil in Wirklichkeit erst der vierte ist...

Der Amiga Joker meint:
Larry 5 ist der Larry unter den Larrys!

Pirschen wir uns lieber gleich an die Story heran: Die amerikanische Unterhaltungsindustrie befindet sich in einer schweren Krise; so manche Company setzt auf dubiose Mittel. Nicht so der Fernsehsender, bei dem auch ein gewisser Mr. Laffer beschäftigt ist – hier versucht man sein Glück mit einem Wettbewerb, bei dem die definitive TV-Mieze aller Zeiten und Länder gesucht wird. Zur endgültigen Entscheidung zwischen den drei noch verbliebenen Kandidatinnen hetzt man ihnen unseren Larry hinterher, schwer bewaffnet mit einer Videokamera. Die perfide Idee dabei: Wenn ein Mädchen diesen tölpelhaften Möchtegern-Playboy schafft, dann macht sie auch problemlos den männlichen Rest der Nation kirre!

Während Larry nun zwischen den Wohnorten der drei Schönen hin- und herfliegt, beschäftigen wir uns schnell mit Patti, der Heldin Nummer zwei: Sie wurde nämlich gerade vom FBI damit beauftragt, die merkwürdigen Vorgänge innerhalb der amerikanischen Unterhaltungsindustrie aufzudecken! Dafür muß sie natürlich kreuz und quer im ganzen Land umherfliegen...

Zwei parallel ablaufende Handlungsstränge (zwischen denen fortlaufend gewechselt wird) müssen diesmal also

absolviert werden, und beide sind selbstverständlich gerammelt voll mit unanständigen Details in allen Preisklassen. Wer z.B. einmal die „sportliche“ Szene zwischen der Zahnärztin Chi Chi (einer Kandidatin) und Larry erlebt hat, wird von da an garantiert freiwillig jede Woche zum Zahnarzt rennen! Abgesehen von dieser und vielen weiteren entzückenden Schweinereien bekommt man hier auch unter rein technischen Gesichtspunkten einiges geboten:

Dem Soundtrack ist deutlich anzumerken, daß Al Lowe mal Musiklehrer war, von Jazz über Pop bis zum Funk-Rap ist fast jede Stilrichtung vertreten, zusätzlich gibt's hervorragende Effekte und Sprachausgabe. Auch bei der Grafik hat sich einiges getan, unser alter Schweinigel ist bunter, hübscher und lustiger denn je – dazu kommen zahlreiche Zeichentrick-Sequenzen, Sierra ist dem „interaktiven Computerfilm“ hier wirklich schon sehr nahe gekommen! Etwas problematisch ist lediglich die Handhabung, was aber nicht an Sierras bequemer Standard-Iconleiste liegt, sondern an den immerhin sieben Disketten plus dem mäßig schnellen (aber erträglichen) Spieltempo. Als Entschädigung warten ein paar Sonderfunktionen, etwa das Reißverschluß-Icon (jederzeit zum Strip bereit...) oder die Jukebox-Option zur Auswahl der persönlichen Lieblings-soundtracks.



Der langen Rede kurzer Sinn: Wer auf pompöse Grafikadventures mit relativ simplen Rätseln, aber ausgesprochen witzigen Gags steht, der kommt am neuen Larry nicht vorbei! Besonders, wenn er eine Festplatte besitzt... (mm)



Larry 5

Grafik:	84%
Sound:	84%
Handhabung:	68%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	85%

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM

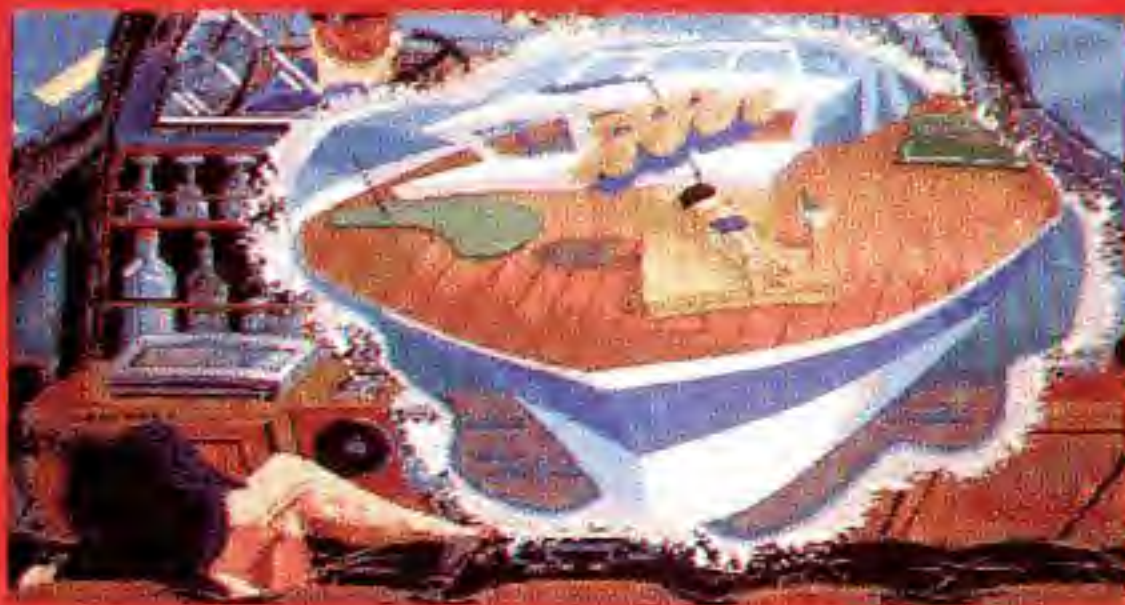
Hersteller: Sierra

Genre: Abenteuer

Spezialität: Mindestens 1MB, deutsche Anleitung. Eine komplett deutsche Version ist in Vorbereitung.



HIT



DER HYPNOTISEUR



2.0 MB ohne Uhr erweitert den Amiga 500 auf max. 2.5 MB.....	222,- DM
2.0 MB mit Uhr.....	242,- DM
512 KB ohne Uhr erweitert den Amiga 500 auf 1.0 MB.....	49,- DM
512 KB mit Uhr	69,- DM
1.0 MB erweitert den Amiga 500 plus auf 2.0 MB Chip-Mem.....	139,- DM
2.0 MB erweitert die externe Festplatte A590 auf 2.0 MB	198,- DM

Telefax : 0 20 41 / 2 57 36

Inh. Christa Esser

VECTOR
STÜTZPUNKT HÄNDLER

Wir überzeugen durch Service!

Anwendungssoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen
ideen, sowie Software für andere Computer-Systeme.

Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : *ESSER#SOFT

*Versandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 0,- DM / bei Nachnahme 8,- DM
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck 15,- DM*

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Hellau Leute! Passend zum Faschingausklang wollte ich Euch diesmal mit einer schönen roten Pappnase im Gesicht angrinsen, doch leider waren mal wieder alle Redaktionsnasen bereits im Einsatz (verständlich bei den Zinken, die da so mancher im Gesicht trägt). Nun müßt Ihr halt mit meinem ollen Normalo-Gesichtserker vorlieb nehmen – dafür haltet Ihr aber eine brandneue Know How Ausgabe, vollgestopft mit allem, was das Zockerherz begehrt, in den Gichtgriffeln, zu der wir Euch selbstverfreilich viel Spaß und „gut schummel“ wünschen...



HILFE!! FRAGEN??

Wie zum Geier behebt man bei **Hill Street Blues** diese lästigen Staus? Irgendsoeine dämliche Karre bleibt da ohne triftigen Grund auf einmal stehen, und die armen Polizisten müssen dann ihren Dienst im Laufschrift verrichten. Und das daauert...! Wer hilft Alexander Schuricht bei diesem verkehrstechnischen Problem?

Die achte Mission von **Merces** bereitet Dennis Hagemann erhebliche Kopfschmerzen. Er hat einfach null Ahnung, wie er in dieser Mission am Flugzeug vorbeikommen soll. Wer weiß, wie's weitergeht oder wo man den störenden Flugapparillo treffen muß, um ihn zu beseitigen?

Ein geplagter Amigianer namens Maddin hängt bei **Leander** im Level 1.4 in der Höhle mit dem Elfenbogen fest. Er kann das dunkle Steingewölbe zwar problemlos betreten, jedoch raus geht's nicht mehr. Ob das vielleicht daran liegt, daß er im Optionsmenü den

Tainer Level eingestellt hat? Außerdem würde es ihn brennend interessieren, wie man die „Rune-Bombs“ aktiviert und wozu diese Dinger eigentlich gut sind!

Als da wäre noch ein gepeinigter **Hunter-Zocker**, der nur zu gerne wüßte, wie man den General killen muß, um anschließend seine Rübe in den Händen zu halten. Mit Überfahren hat er's bereits erfolglos versucht...

Kann irgendjemand vielleicht Christian Zorn verraten, wie man bei **King's Quest 5** an der Schlange, die den Weg zu Mordack's Schloß versperrt, vorbeikommt?

Ralf Echtler hätte da eine kleine Frage zu **The Gold of the Azteks**: Wie entkommt man diesem riesen Steintiger, -panther, oder weiß der Henker, was es auch immer darstellen soll? Für schnelle Hilfe wäre er ewig dankbar.

Fate - Gates of Dawn scheint doch noch so einige Schwierigkeiten in sich zu bergen.

So wäre es einem geplagten Amigianer durchaus ganz recht, wenn er endlich erfahren würde, wo genau sich der versteinerte Gnom im 4.Level befindet; oder ob der Gegenstand, der dort zu finden ist, wo der Gnom der-einst stand, im 6.Level vonnöten ist.

So, hätten wir's also mal wieder hinter uns gebracht! Wer's beim Durchlesen der Fragen nicht gemerkt haben sollte, dem sei es hiermit ausdrücklich verklickert: Diese Fragen schreien förmlich nach einer baldigen Antwort. Also laßt Euch nicht lange bitten, nehmt Papier und Blei-, Filz-, Bunt- oder sonst irgendeinen Stift zur Hand und schreibt uns die passende Antwort (Kennwort FRAGEN solltet Ihr allerdings unbedingt mit auf den Umschlag pinseln). Raubt Euch jedoch selbst das eine oder andere spieltechnische Problem den Schlaf, dann schreibt uns doch einfach mal, und Ihr werdet sehen, bald wird auch Eure Frage auf dieser Seite breitgetreten...

Gelöst:

Die Kathedrale
Larry 5

Karten zu:

Knightmare

Tips und Cheats zu:

Alien Breed
Antares
Corruption
Darkman
Devious Designs
Gods
Heimdall
Leander
Magic Pockets
Megatwins
Populous II
Space Ace II
Terminator 2
The Simpsons
Thunder Hawk
Under Pressure
Weird Dreams
Whirlwind Snooker
Winzer

Freezer-Adressen zu:

Necronom
Smash TV
Terminator 2
Thunderhawk

Wissen bedeutet ja bekanntlich Macht – bei uns sogar obendrein auch noch Kohle! Ihr kassiert nämlich zwischen 30 und 200 glückliche deutsche Marker (je nach Umfang und Aktualität), wenn Ihr uns Euer grandioses Wissen über Tips, Cheats, Tricks, Karten und was weiß ich noch alles mitteilt. Daß wir dabei freilich nur Beiträge, die auch veröffentlicht werden, honorieren können, versteht sich ja von selbst. Also nix wie ran an's Schreibgerät und alles Know How-mäßige zu uns in die Redaktion verfrachtet. Wie, ist uns schnurzipieegal, nur schnell, schriftlich und brandaktuell sollte es halt sein! Und damit der Onkel Postbote nicht lange suchen muß, schickt Euer Brieflein an folgende Adresse:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

DIE HEISSEERSEHNTEN ANTWORTEN

Siegfried Hasecke hat die passende Antwort zur „Thunder Hawk“-Frage parat. Die Forschungsstation darf auf keinen Fall vernichtet werden (ist ja schließlich auch 'ne amerikanische!). Vielmehr sollte man sie nur überfliegen und das eine oder andere Flugzeug vom Himmel holen. Da dies wahrscheinlich zur Erfüllung der Mission noch nicht ganz genügen wird, sucht man anschließend die Gegend um die Station nach Fahrzeugen ab (empfohlene Himmelsrichtungen: N, NO, O, SW). Es müssen mindestens 15 feindliche Fahrzeuge dran glauben, bevor das heißersehnte „Primary Target destroyed“ erscheint. Jetzt wird es jedoch höchste Eisenbahn, zur Heimatbasis zurückzukehren, außer man will sich unbedingt mit drei Jets und drei Hubschraubern auf einmal einlassen...

Bei Corruption weiß Michael Colin Rat. Mit dem Auto zu fahren ist leider nicht möglich, da die Bombe immer etwas dagegen hat. Die Straße ist hingegen ohne tragischen Verkehrsunfall zu überwinden. Man muß nur wissen, wo man über die Straße laufen darf: Zum einen zwischen „Outside Le Monaco“ und dem Park und zum anderen zwischen dem Park und „Outside Police Station“. Aber Vorsicht: Dabei immer gut auf die Ampel achten!!

Sebastian Eimer antwortet auf das The Simpsons-Fragestündchen. Die Blumentöpfe können nicht heruntergeworfen werden. Sie sind jedoch leicht umzufärben, indem man ganz nahe an sie heranhüpft und kräftig sprüht. Der Vogel auf dem Denkmal läßt sich leider ungern rot anpinseln, man kann ihn allerdings mit einem gezielten Raketen-schuß verjagen. Der Rest vom Simpson-Clan (zumin-

dest jeweils ein Familienmitglied) hilft nur bei der großen Schlacht mit den Endgegnern des jeweiligen Levels. Davor müssen jedoch unbedingt alle Kugeln (die mit den Buchstaben) aufgesammelt werden, die übrigbleiben, wenn man einem als Mensch getarnten Alien auf die Rübe hüpf.

Die Frage zu Antares (AJ 1/92) beantwortet ebenfalls Michael Colin. Der DOVRAK heißt eigentlich MARK DOVRAK und ist in der südöstlichen Ecke des Pteranodon-Grabens zu finden. Dieser Graben wiederum liegt im Südwesten von Lauree.

Andreas Lotz löst das Weird Dreams-Problem. Was die Wespe angeht, hilft wirklich nur draufhalten, bis das Biest endlich genug hat. Am Mädchen mit dem Messer kommt man vorbei, indem man ihm den Ball aus ziemlich geringer Entfernung zuwirft und sofort losläuft. Während die Göre den Ball dann in den Händen hält, besteht keine Gefahr, und man kann sicher an ihr vorbeilaufen. Die Entfernung beim Werfen darf allerdings nicht allzu kurz sein, da das dumme Mädchen sonst den Ball nicht fangen kann.

Die Bedeutung der Worte „Teleport to get home“ in Magic Pockets klärt Guido Kensch. Man muß sich einen Teleporterhelm herstellen! Wie's gemacht wird? Ganz einfach: Alle Monster abballern, bis ein Goldstern in der rechten Hand erscheint. Dann Monster fangen, Goldstern jedoch nicht einsammeln. Daraufhin sollte ein Silberstern in der rechten Hand erscheinen. Nun wieder Monster fangen, den Silberstern und anschließend auch den Goldstern einsammeln, und schon besitzt man einen Teleporterhelm.

SPIELKONSOLEN-KONSOLENSPIELE

SEGA MEGADRIVE

deutsche Konsolen inkl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Angels Power Suit	11,95	John Madden Football	11,95
Armed and Dangerous	19,95	Mad's World	19,95
Armed and Dangerous II	19,95	Mad's World 2	19,95
Armed and Dangerous III	19,95	Mad's World 3	19,95
Armed and Dangerous IV	19,95	Mad's World 4	19,95
Armed and Dangerous V	19,95	Mad's World 5	19,95
Armed and Dangerous VI	19,95	Mad's World 6	19,95
Armed and Dangerous VII	19,95	Mad's World 7	19,95
Armed and Dangerous VIII	19,95	Mad's World 8	19,95
Armed and Dangerous IX	19,95	Mad's World 9	19,95
Armed and Dangerous X	19,95	Mad's World 10	19,95
Armed and Dangerous XI	19,95	Mad's World 11	19,95
Armed and Dangerous XII	19,95	Mad's World 12	19,95
Armed and Dangerous XIII	19,95	Mad's World 13	19,95
Armed and Dangerous XIV	19,95	Mad's World 14	19,95
Armed and Dangerous XV	19,95	Mad's World 15	19,95
Armed and Dangerous XVI	19,95	Mad's World 16	19,95
Armed and Dangerous XVII	19,95	Mad's World 17	19,95
Armed and Dangerous XVIII	19,95	Mad's World 18	19,95
Armed and Dangerous XIX	19,95	Mad's World 19	19,95
Armed and Dangerous XX	19,95	Mad's World 20	19,95

SEGA GAME GEAR

deutsche Konsolen inkl. Spiel und Japan-Adapter 299,00

Angels Power Suit	11,95	John Madden Football	11,95
Armed and Dangerous	19,95	Mad's World	19,95
Armed and Dangerous II	19,95	Mad's World 2	19,95
Armed and Dangerous III	19,95	Mad's World 3	19,95
Armed and Dangerous IV	19,95	Mad's World 4	19,95
Armed and Dangerous V	19,95	Mad's World 5	19,95
Armed and Dangerous VI	19,95	Mad's World 6	19,95
Armed and Dangerous VII	19,95	Mad's World 7	19,95
Armed and Dangerous VIII	19,95	Mad's World 8	19,95
Armed and Dangerous IX	19,95	Mad's World 9	19,95
Armed and Dangerous X	19,95	Mad's World 10	19,95
Armed and Dangerous XI	19,95	Mad's World 11	19,95
Armed and Dangerous XII	19,95	Mad's World 12	19,95
Armed and Dangerous XIII	19,95	Mad's World 13	19,95
Armed and Dangerous XIV	19,95	Mad's World 14	19,95
Armed and Dangerous XV	19,95	Mad's World 15	19,95
Armed and Dangerous XVI	19,95	Mad's World 16	19,95
Armed and Dangerous XVII	19,95	Mad's World 17	19,95
Armed and Dangerous XVIII	19,95	Mad's World 18	19,95
Armed and Dangerous XIX	19,95	Mad's World 19	19,95
Armed and Dangerous XX	19,95	Mad's World 20	19,95

NINTENDO GAME BOY

deutsche Konsolen inkl. Spiel und Japan-Adapter 299,00

Angels Power Suit	11,95	John Madden Football	11,95
Armed and Dangerous	19,95	Mad's World	19,95
Armed and Dangerous II	19,95	Mad's World 2	19,95
Armed and Dangerous III	19,95	Mad's World 3	19,95
Armed and Dangerous IV	19,95	Mad's World 4	19,95
Armed and Dangerous V	19,95	Mad's World 5	19,95
Armed and Dangerous VI	19,95	Mad's World 6	19,95
Armed and Dangerous VII	19,95	Mad's World 7	19,95
Armed and Dangerous VIII	19,95	Mad's World 8	19,95
Armed and Dangerous IX	19,95	Mad's World 9	19,95
Armed and Dangerous X	19,95	Mad's World 10	19,95
Armed and Dangerous XI	19,95	Mad's World 11	19,95
Armed and Dangerous XII	19,95	Mad's World 12	19,95
Armed and Dangerous XIII	19,95	Mad's World 13	19,95
Armed and Dangerous XIV	19,95	Mad's World 14	19,95
Armed and Dangerous XV	19,95	Mad's World 15	19,95
Armed and Dangerous XVI	19,95	Mad's World 16	19,95
Armed and Dangerous XVII	19,95	Mad's World 17	19,95
Armed and Dangerous XVIII	19,95	Mad's World 18	19,95
Armed and Dangerous XIX	19,95	Mad's World 19	19,95
Armed and Dangerous XX	19,95	Mad's World 20	19,95

COMMODORE CDTV

deutsche Konsolen inkl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Angels Power Suit	11,95	John Madden Football	11,95
Armed and Dangerous	19,95	Mad's World	19,95
Armed and Dangerous II	19,95	Mad's World 2	19,95
Armed and Dangerous III	19,95	Mad's World 3	19,95
Armed and Dangerous IV	19,95	Mad's World 4	19,95
Armed and Dangerous V	19,95	Mad's World 5	19,95
Armed and Dangerous VI	19,95	Mad's World 6	19,95
Armed and Dangerous VII	19,95	Mad's World 7	19,95
Armed and Dangerous VIII	19,95	Mad's World 8	19,95
Armed and Dangerous IX	19,95	Mad's World 9	19,95
Armed and Dangerous X	19,95	Mad's World 10	19,95
Armed and Dangerous XI	19,95	Mad's World 11	19,95
Armed and Dangerous XII	19,95	Mad's World 12	19,95
Armed and Dangerous XIII	19,95	Mad's World 13	19,95
Armed and Dangerous XIV	19,95	Mad's World 14	19,95
Armed and Dangerous XV	19,95	Mad's World 15	19,95
Armed and Dangerous XVI	19,95	Mad's World 16	19,95
Armed and Dangerous XVII	19,95	Mad's World 17	19,95
Armed and Dangerous XVIII	19,95	Mad's World 18	19,95
Armed and Dangerous XIX	19,95	Mad's World 19	19,95
Armed and Dangerous XX	19,95	Mad's World 20	19,95

Achten Sie auf die günstige Auswahl in den Rubriken „Sonderangebote“ und „Man spricht Deutsch!“ (kein Schreibfehler)

MEINSTER SPEKTRUM

deutsche Konsolen inkl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Angels Power Suit	11,95	John Madden Football	11,95
Armed and Dangerous	19,95	Mad's World	19,95
Armed and Dangerous II	19,95	Mad's World 2	19,95
Armed and Dangerous III	19,95	Mad's World 3	19,95
Armed and Dangerous IV	19,95	Mad's World 4	19,95
Armed and Dangerous V	19,95	Mad's World 5	19,95
Armed and Dangerous VI	19,95	Mad's World 6	19,95
Armed and Dangerous VII	19,95	Mad's World 7	19,95
Armed and Dangerous VIII	19,95	Mad's World 8	19,95
Armed and Dangerous IX	19,95	Mad's World 9	19,95
Armed and Dangerous X	19,95	Mad's World 10	19,95
Armed and Dangerous XI	19,95	Mad's World 11	19,95
Armed and Dangerous XII	19,95	Mad's World 12	19,95
Armed and Dangerous XIII	19,95	Mad's World 13	19,95
Armed and Dangerous XIV	19,95	Mad's World 14	19,95
Armed and Dangerous XV	19,95	Mad's World 15	19,95
Armed and Dangerous XVI	19,95	Mad's World 16	19,95
Armed and Dangerous XVII	19,95	Mad's World 17	19,95
Armed and Dangerous XVIII	19,95	Mad's World 18	19,95
Armed and Dangerous XIX	19,95	Mad's World 19	19,95
Armed and Dangerous XX	19,95	Mad's World 20	19,95

ZUBEHÖR

deutsche Konsolen inkl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Angels Power Suit	11,95	John Madden Football	11,95
Armed and Dangerous	19,95	Mad's World	19,95
Armed and Dangerous II	19,95	Mad's World 2	19,95
Armed and Dangerous III	19,95	Mad's World 3	19,95
Armed and Dangerous IV	19,95	Mad's World 4	19,95
Armed and Dangerous V	19,95	Mad's World 5	19,95
Armed and Dangerous VI	19,95	Mad's World 6	19,95
Armed and Dangerous VII	19,95	Mad's World 7	19,95
Armed and Dangerous VIII	19,95	Mad's World 8	19,95
Armed and Dangerous IX	19,95	Mad's World 9	19,95
Armed and Dangerous X	19,95	Mad's World 10	19,95
Armed and Dangerous XI	19,95	Mad's World 11	19,95
Armed and Dangerous XII	19,95	Mad's World 12	19,95
Armed and Dangerous XIII	19,95	Mad's World 13	19,95
Armed and Dangerous XIV	19,95	Mad's World 14	19,95
Armed and Dangerous XV	19,95	Mad's World 15	19,95
Armed and Dangerous XVI	19,95	Mad's World 16	19,95
Armed and Dangerous XVII	19,95	Mad's World 17	19,95
Armed and Dangerous XVIII	19,95	Mad's World 18	19,95
Armed and Dangerous XIX	19,95	Mad's World 19	19,95
Armed and Dangerous XX	19,95	Mad's World 20	19,95

PC-Soundkarten

deutsche Konsolen inkl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Angels Power Suit	11,95	John Madden Football	11,95
Armed and Dangerous	19,95	Mad's World	19,95
Armed and Dangerous II	19,95	Mad's World 2	19,95
Armed and Dangerous III	19,95	Mad's World 3	19,95
Armed and Dangerous IV	19,95	Mad's World 4	19,95
Armed and Dangerous V	19,95	Mad's World 5	19,95
Armed and Dangerous VI	19,95	Mad's World 6	19,95
Armed and Dangerous VII	19,95	Mad's World 7	19,95
Armed and Dangerous VIII	19,95	Mad's World 8	19,95
Armed and Dangerous IX	19,95	Mad's World 9	19,95
Armed and Dangerous X	19,95	Mad's World 10	19,95
Armed and Dangerous XI	19,95	Mad's World 11	19,95
Armed and Dangerous XII	19,95	Mad's World 12	19,95
Armed and Dangerous XIII	19,95	Mad's World 13	19,95
Armed and Dangerous XIV	19,95	Mad's World 14	19,95
Armed and Dangerous XV	19,95	Mad's World 15	19,95
Armed and Dangerous XVI	19,95	Mad's World 16	19,95
Armed and Dangerous XVII	19,95	Mad's World 17	19,95
Armed and Dangerous XVIII	19,95	Mad's World 18	19,95
Armed and Dangerous XIX	19,95	Mad's World 19	19,95
Armed and Dangerous XX	19,95	Mad's World 20	19,95

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

deutsche Konsolen inkl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Angels Power Suit	11,95	John Madden Football	11,95
Armed and Dangerous	19,95	Mad's World	19,95
Armed and Dangerous II	19,95	Mad's World 2	19,95
Armed and Dangerous III	19,95	Mad's World 3	19,95
Armed and Dangerous IV	19,95	Mad's World 4	19,95
Armed and Dangerous V	19,95	Mad's World 5	19,95
Armed and Dangerous VI	19,95	Mad's World 6	19,95
Armed and Dangerous VII	19,95	Mad's World 7	19,95
Armed and Dangerous VIII	19,95	Mad's World 8	19,95
Armed and Dangerous IX	19,95	Mad's World 9	19,95
Armed and Dangerous X	19,95	Mad's World 10	19,95
Armed and Dangerous XI	19,95	Mad's World 11	19,95
Armed and Dangerous XII	19,95	Mad's World 12	19,95
Armed and Dangerous XIII	19,95	Mad's World 13	19,95
Armed and Dangerous XIV	19,95	Mad's World 14	19,95
Armed and Dangerous XV	19,95	Mad's World 15	19,95
Armed and Dangerous XVI	19,95	Mad's World 16	19,95
Armed and Dangerous XVII	19,95	Mad's World 17	19,95
Armed and Dangerous XVIII	19,95	Mad's World 18	19,95
Armed and Dangerous XIX	19,95	Mad's World 19	19,95
Armed and Dangerous XX	19,95	Mad's World 20	19,95

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

deutsche Konsolen inkl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Angels Power Suit	11,95	John Madden Football	11,95
Armed and Dangerous	19,95	Mad's World	19,95
Armed and Dangerous II	19,95	Mad's World 2	19,95
Armed and Dangerous III	19,95	Mad's World 3	19,95
Armed and Dangerous IV	19,95	Mad's World 4	19,95
Armed and Dangerous V	19,95	Mad's World 5	19,95
Armed and Dangerous VI	19,95	Mad's World 6	19,95
Armed and Dangerous VII	19,95	Mad's World 7	19,95
Armed and Dangerous VIII	19,95	Mad's World 8	19,95
Armed and Dangerous IX	19,95	Mad's World 9	19,95
Armed and Dangerous X	19,95	Mad's World 10	19,95
Armed and Dangerous XI	19,95	Mad's World 11	19,95
Armed and Dangerous XII	19,95	Mad's World 12	19,95
Armed and Dangerous XIII	19,95	Mad's World 13	19,95
Armed and Dangerous XIV	19,95	Mad's World 14	19,95
Armed and Dangerous XV	19,95	Mad's World 15	19,95
Armed and Dangerous XVI	19,95	Mad's World 16	19,95
Armed and Dangerous XVII	19,95	Mad's World 17	19,95
Armed and Dangerous XVIII	19,95	Mad's World 18	19,95
Armed and Dangerous XIX	19,95	Mad's World 19	19,95
Armed and Dangerous XX	19,95	Mad's World 20	19,95

SONDERANGEBOTE

deutsche Konsolen inkl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Angels Power Suit	11,95	John Madden Football	11,95
Armed and Dangerous	19,95	Mad's World	19,95
Armed and Dangerous II	19,95	Mad's World 2	19,95
Armed and Dangerous III	19,95	Mad's World 3	19,95
Armed and Dangerous IV	19,95	Mad's World 4	19,95
Armed and Dangerous V	19,95	Mad's World 5	19,95
Armed and Dangerous VI	19,95	Mad's World 6	19,95
Armed and Dangerous VII	19,95	Mad's World 7	19,95
Armed and Dangerous VIII	19,95	Mad's World 8	19,95
Armed and Dangerous IX	19,95	Mad's World 9	19,95
Armed and Dangerous X	19,95	Mad's World 10	19,95
Armed and Dangerous XI	19,95	Mad's World 11	19,95
Armed and Dangerous XII	19,95	Mad's World 12	19,95
Armed and Dangerous XIII	19,95	Mad's World 13	19,95
Armed and Dangerous XIV	19,95	Mad's World 14	19,95
Armed and Dangerous XV	19,95	Mad's World 15	19,95
Armed and Dangerous XVI	19,95	Mad's World 16	19,95
Armed and Dangerous XVII	19,95	Mad's World 17	19,95
Armed and Dangerous XVIII	19,95	Mad's World 18	19,95
Armed and Dangerous XIX	19,95	Mad's World 19	19,95
Armed and Dangerous XX	19,95	Mad's World 20	19,95

ANLEITUNGEN (je 25,-) - KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) - PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	A	Curse Of The Azure Bonds	P	Future Wars	II P	Landzsh von Mortville Des	A	From The	A	Savage Empire The	A	Sub Battle Simulator	A
688 Attack Submarine	A	DOS-2-DOS	A	F-14 Tomcat	A	Last Ninja	A	Perished Nightmare	P	Secret Of Monkey Island	II P	Sword Of Aragon	II P
Ac 2	A	Dawn Battles The	A	F-15 Strike Eagle 2	A	Last Ninja 2	A	Phantasm 3	A	Secret Weapons Luftwaffe	A	Sword Of Vermilion (SEGA)	A
Ad Lib Soundkarte	A	Day Of The Viper	P	Gallopers' Dream	A	Legend Of The Ancients	P	Phantasm Star (SEGA Masters)	A	Secret Of Monkey Island 2	P	Targhet Tales	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	P	Death Knights Of Krym	P	Gale	A	Legend Of Blackstone	A	Phantasm Star 2 (SEGA M)	A	Secret Of The Silver Blades	A	Ten	A
Alphane Karger	A	Deathlord	P	Gateway Savage Frontier	P	Legend Of Faerghal	P	Phantasm 3	A	Sentinel The (Frederick)	A	Thunder Board Soundkarte	A
Alphane Reply The City	P	Doc: Battles North Am. Civil War	A	Gerhard 1995	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Sentinel World 1 (Frederick)	A	Times Of Love	A
Alphane Reality The Dungeon	A	Del Con 5	A	Gethysburg	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Sealed Worlds 1	A	Transworld	L
Ball Blast	P	Delender Of The Crown	A	Gold Rush	P	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Sea Vipers From Space	A	Ultima 1	A
Balance Of Power 1990 Edition	A	Delirio 2	A	Gold Of Thrones	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 2	A
Bank Of The Cosmic Forge	A	Delirio 3	A	Gothic	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 3	A
Bar's Tale 1 The	A	Delirio 4	A	Heart Of China	II P	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 4	A
Bar's Tale 2 The	A	Delirio 5	A	Hellbrosen	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 5	A
Bar's Tale 3 The	A	Delirio 6	A	Hier's Quest	II P	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 6	A
Battalion Commander	A	Delirio 7	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 7	A
Battle Of Arnhem	A	Delirio 8	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 8	A
Battlefields 1942	A	Delirio 9	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 9	A
Battle Of Napoleon	A	Delirio 10	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 10	A
Battlefield	II P	Delirio 11	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 11	A
Begonia	A	Delirio 12	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 12	A
Black Cauldron The	A	Delirio 13	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 13	A
Blackboard	A	Delirio 14	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 14	A
Bubble Blast	A	Delirio 15	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 15	A
Buck Rogers	A	Delirio 16	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 16	A
Cadaver	A	Delirio 17	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 17	A
Carrier Command	A	Delirio 18	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 18	A
Champions Of Krym	A	Delirio 19	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 19	A
CHAOS Strikes Back	A	Delirio 20	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 20	A
Chase Quest	A	Delirio 21	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 21	A
Chase Quest 2	A	Delirio 22	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 22	A
Cold Name: Ice Man	II P	Delirio 23	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 23	A
Colonel's Request The	A	Delirio 24	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 24	A
Conquest Of Samur The	II P	Delirio 25	A	Hilltop	A	Legend Of Faerghal	P	Phantasm	P	Shadow Of The Beast	II P	Ultima 25	A

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

WING COMMANDER
incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC
169,00

EYE OF THE BEHOLDER
Amiga
IBM PC
84,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 2
Amiga
PC
79,90
VGA 29,90
- komplett deutsch -

Rank	Titel	Amiga	PC	ST IBM-PC
4.	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	74,90	74,90	89,90
5.	WING COMMANDER 2			89,90
6.	CIVILISATION			89,90
7.	LEMMINGS	69,90	69,90	89,90
8.	BUNDESLIGAMANAG. Prof.	79,90		79,90
9.	RAILROAD TYCOON	84,90	84,90	84,90
10.	EYE OF THE BEHOLDER 2			84,90



ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA-Megapacks

Programm	Amiga	C64	ST IBM-PC
1. Lords of the Desert	109,-	109,-	109,-
2. Civilization	109,-	109,-	109,-
3. Secret of Monkey Island	109,-	109,-	109,-
4. Wing Commander	109,-	109,-	109,-
5. The Great Escape	109,-	109,-	109,-
6. The Great Escape II	109,-	109,-	109,-
7. The Great Escape III	109,-	109,-	109,-
8. The Great Escape IV	109,-	109,-	109,-
9. The Great Escape V	109,-	109,-	109,-
10. The Great Escape VI	109,-	109,-	109,-
11. The Great Escape VII	109,-	109,-	109,-
12. The Great Escape VIII	109,-	109,-	109,-
13. The Great Escape IX	109,-	109,-	109,-
14. The Great Escape X	109,-	109,-	109,-
15. The Great Escape XI	109,-	109,-	109,-
16. The Great Escape XII	109,-	109,-	109,-
17. The Great Escape XIII	109,-	109,-	109,-
18. The Great Escape XIV	109,-	109,-	109,-
19. The Great Escape XV	109,-	109,-	109,-
20. The Great Escape XVI	109,-	109,-	109,-
21. The Great Escape XVII	109,-	109,-	109,-
22. The Great Escape XVIII	109,-	109,-	109,-
23. The Great Escape XIX	109,-	109,-	109,-
24. The Great Escape XX	109,-	109,-	109,-

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C64	ST IBM-PC
1. MAN SPRICHT DEUTSCH!	109,-	109,-	109,-
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.

Programm	Amiga	C64	ST IBM-PC
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND
Vorkasse Scheck/Kreditkarte 5,-
Nachnahmeversand 10,-
die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfsbestellungen ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND
Vorkasse Scheck/Kreditkarte 12,-
Nachnahmeversand 25,-

Alle Angebote solange der Vorrat reicht!

CPS FRANK HEIDAK

neue Bestelladresse
Bürgerstraße 8 - 10,
5000 Köln 1

neue Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal „CRAZY STORE“
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

☐ L ☐ P ☐ A ☐ PRG ☐ TEST ☐ ZUB

☐ L ☐ P ☐ A ☐ PRG ☐ TEST ☐ ZUB

☐ L ☐ P ☐ A ☐ PRG ☐ TEST ☐ ZUB

☐ L ☐ P ☐ A ☐ PRG ☐ TEST ☐ ZUB

Auftraggeber

Name _____

Straße _____

Wohnort _____

Telefon _____

Computer _____ Kredit-Karten-/Firma _____

Kunden-Nr. _____ Konton-Nr. _____

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

LEISURE SUIT LARRY 5

LÖSUNG

Dank Ralph Förster begleiten wir nun unseren altbekannten Schwerenöter Larry durch sein viertes amouröses Abenteuer. Nun denn, auf geht's...

Larry in L.A.:

Larry schnappt sich die Kaffeekanne und betritt das Büro seines Bosses. Nach der ausgiebigen Unterhaltung mit seinem Brötchengeber, genehmigt er sich erst mal einen Schluck Wasser und beäugt neugierig die Plastik (rechts am Schreibtisch). Dann geht's weiter, geradeaus ins Archiv, wo er die Gold Card einsackt, den Schrank mit der Aufschrift „Winner“ öffnet und die drei Mappen, in denen sich bei näherer Untersuchung eine Streichholzschachtel, eine Visitenkarte und eine Serviette finden, herausnimmt. Larry macht sich nun auf den Weg in sein wunderbar aufgeräumtes Arbeitszimmer (hinten links) und stellt zu allererst sein Radio an. Unterhalb des Ghetto-Blasters öffnet er die Schublade und nimmt das Batterieladegerät an sich. Die für seinen Camcorder benötigten Bänder finden sich neben dem Monitor. Leider müssen diese noch entmagnetisiert werden, was sich jedoch schnell mit dem Entmagnetisierer (auf der Arbeitsplatte) erledigen läßt. Danach benutzt Larry sein Faß mit dem Desinfizierungsmittel (man will sich ja nix holen...) und verläßt seinen Arbeitsraum. Im Foyer steckt er Batterieladegerät und Camcorder in die Steckdose und wartet geduldig, bis die Ladeanzeige die vollen 100% erreicht hat. Dann zieht er beides aus

dem Stromspender, legt eine Kassette in den Recorder und begibt sich nach draußen. Hier wirft Mr. Laffer einen Blick auf die Brunnenstatue, bevor er in die bereitstehende Limousine steigt. Nach kurzer Fahrtzeit erreicht Larry den Flughafen, wo er sich am Ticketautomaten einen Flugschein zulegt. Dazu muß die Gold Card in den Schlitz geschoben und New York angewählt werden. Nach Eingabe des Sicherheitscodes entnimmt man Ticket sowie Gold Card und betritt das Flughafengebäude. Der Kamera zeigt unser Held seine Gold Card, woraufhin er Zugang zur VIP Lounge erhält. Larry setzt (?) sich auf den Stuhl und schiebt, nachdem das „Boarding“-Signal erschienen ist, sein Ticket in die Maschine neben der Tür. Im Flugzeug greift er zur Zeitschrift im Sitznetz und beginnt süß zu träumen... (Personenwechsel!)

Patti's Auftrag:

Nach einem Plauderstündchen mit dem Manager des Nachtcafes und Inspektor Desmond findet sich Patti im Labor wieder. Sie interessiert sich natürlich für die tollen Versuche, die da so laufen, und beäugt neugierig den vorderen Mann, dann die beiden in der Mitte. Anschließend geht sie weiter nach rechts, wird dort in den Computer aufgenommen (unbedingt die Kontakt-Telefonnummer aufschreiben!), sieht sich den Mann mit dem Reagenzglas ein wenig genauer an und begibt sich eine Tür weiter zum Arzt. Zurück von diesem recht fragwürdigen Doktor schnallt sich Patti den eiser-

nen BH um, steigt draußen ins Auto und greift zur Champagnerpulle. Um an ein Fax über P.C. Hammer und Reverse Biaz heranzukommen, wählt sie die Kontakttelefonnummer und fordert beide von Inspektor Desmond an. Bevor sie dem Fahrer das Fax von Reverse Biaz zeigt, eilt sie nochmals zurück ins Labor, holt dort schnell den Data-Man samt Data-Packs und schiebt ein Pack in den Data-Man. Dann wieder ins Auto, und ab die Post... (Personenwechsel!)

Larry in N.Y.:

In New York angekommen verläßt Larry den Warteraum und klagt aus der Sammelbüchse (rechts neben dem Ausgang) einen Quarter. Um eine Limousine zu rufen, schaut er sich alle Werbeplakate im Flughafen genau an und entdeckt doch tatsächlich die Telefonnummer einer Limousinenvermietung (Telefonnummer unbedingt notieren!). Den Quarter schmeißt er nun ins Telefon (ganz rechts im Foyer) und wählt die Nummer der Vermietung. Danach verläßt Larry das Gebäude, steigt in seinen Mietwagen, krallt sich den herumliegenden Kalender, untersucht diesen und findet so ein wenig Bargeld und zwei Kreditkarten. Der Fahrerin zeigt er nun die Serviette des Cafes, und schon fährt die Gute los. Larry betritt das Cafe, öffnet die Zeitschrift aus dem Flugzeug und entdeckt eine nützliche Information. Anschließend besticht er den Maitre (mit 100 Dollar), um an eine Membership-Lochkarte zu kommen. Diese schiebt er in die Kontrollmaschine und wartet im nachfolgenden Raum gemütlich, bis Michelle auftaucht. Da Larry ihr nicht durch die zweite Tür folgen kann, eilt er zurück in die Eingangshalle, wo er seine Lochkarte mit Hilfe der Musikbox neu locht. Mit dieser Karte öffnet sich auch die zweite Tür, und Larry kann bei Michelle endlich seinen ganzen Charme sprühen lassen. Er setzt sich an den Tisch in ihrer Nähe und wechselt ein

paar Worte mit ihr. Nach einiger Zeit erlaubt ihm Michelle, sich zu ihr an den Tisch zu gesellen. Geistesgegenwärtig schaltet Larry den Camcorder ein und beginnt erneut ein tiiefsinniges Gespräch. Nachdem die Aufnahme komplett ist, reist Larry zurück zum Airport, kauft (am Automaten) ein Ticket nach Atlantic City und betritt das Flughafengebäude. Hier lädt er seine Camcorderbatterien (an der Steckdose ganz links) und wechselt die bespielte Kassette gegen eine leere aus. Anschließend begibt er sich auf gewohnte Weise ins Flugzeug und schläft ein... (Personenwechsel!)

Patti in Baltimore:

Patti betritt das Shill Gebäude in Baltimore. Auf der Tafel in der Eingangshalle liest sie den Namen Rever Records. Sie spricht den Mann an, der ihr den Aufzug holt und fährt in das entsprechende Stockwerk. Oben angekommen schnappt sie sich die goldene Schallplatte und hört sie sich auch gleich an. Danach noch einmal, nur diesmal mit höherer Geschwindigkeit. Dann rückwärts normal, und nochmal rückwärts mit höherer Geschwindigkeit. Nachdem sie das Studio betreten hat, orgelt Patti zweimal auf dem Keyboard, hört sich das Playback an und bietet Rever einen guten Schluck Champagner an. Sie verläßt anschließend das Gebäude, steigt in ihre Limousine, steckt den Data-Pack von P.C. Hammer in den Data-Man und guckt sich ausgiebig die erscheinenden Infos an. Bevor sie nun süß entschlummert, zeigt sie dem Fahrer noch schnell die Adresse ihres nächsten Reiseziels... (Personenwechsel!)

Larry in Atlantic City:

Im linken Teil des Flughafens zieht Larry am Hebel eines Spielautomaten und gewinnt dabei eine Münze. Jetzt sucht er wieder die Werbung nach der Telefonnummer der Autovermietung ab, ruft dort an und verläßt die Abfertigungshalle. Im Auto zeigt er der Fah-

rerin die Streichhölzer und landet so vor dem Spielcasino. Bei der Türsteherin kann Larry mal wieder zeigen, was ein echter Casanova so alles drauf hat. Er quatscht die Tante ziemlich blöd an und gewinnt auf diese Weise zehn Tramp-Dollars. Mit diesen paar Mücken versucht er sein Glück an der Video-Poker-Maschine. Da ihm das Glück nicht allzu hold ist, ist das gesamte „Vermögen“ bald verspielt. Doch Wunder, oh Wunder, die gute Tante Türsteherin vermacht ihm abermals zehn Tramp-Dollar. Nun sollte Larry ca. 700 Tramp-Dollar erspielen, bevor er sich durch eine der hinteren Türen des Casinos verdrückt. Dem Burschen dort legt er 25 Tramp-Dollar ins Patschhändchen und setzt sich anschließend auf seinen Platz. Zu Beginn der Show wirft Larry einen ausgiebigen Blick auf Jennifer. Nachdem die Show zu Ende ist, verläßt er das Casino und betritt einen Laden namens „Ivana Skates“. Larry spricht die Dame hinter der Theke (Ivana) an und erhält für 250 Tramp-Dollar ein Paar Rollschuhe (stolzes Sümmchen für'n paar Schuhe auf Rädern...), die er sogleich anzieht, um auf der Bahn auf und ab zu kurven. Dort trifft er auch Lana, die er natürlich sofort anlabert. Nach Beendigung des Gesprächs zieht Larry die Rollschuhe wieder aus, gibt sie Ivana zurück und eilt ins Spielcasino. Hier öffnet er zum zweiten Mal eine der hinteren Türen, gibt dem Typ diesmal ganze 500 Tramp-Dollar, startet den Camcorder und zieht sich den Ringkampf rein. Wieder draußen angelangt, läßt er den Türsteher eine Limousine holen, in die er einsteigt. Am Flughafen löst Larry ein Ticket (wie immer am Automaten) nach Miami, lädt den Camcorder auf, wechselt die Kassette und steigt ins Flugzeug... (Personenwechsel!)

Patti in Philadelphia:

Patti betritt das Haus und gibt die richtige Kombination, die sich auf dem Fax befindet, in die Kontrolltafel

neben der Tür ein. Nun nimmt sie den Brieföffner im Büro an sich, untersucht den Blumentopf und stößt dabei auf einen Schlüssel, der ihr die Schublade des Schreibtisches öffnet. In dieser befindet sich ein blauer Kleber und ein Ordner, der einen Zettel in sich birgt. Um den Zettel zu kopieren, tragt sie zum Fotokopiergerät – doch das will nicht so ganz, wie sie will! Der Ordner wird nun wieder fein säuberlich in die Schublade verfrachtet, der Schlüssel landet wieder im Blumentopf, und auch der Brieföffner kommt an seine alte Position zurück. Patti begibt sich anschließend ins Badezimmer, um eine Dusche zu nehmen, doch die Dusche entpuppt sich als Fahrstuhl, der sie eine Etage tiefer bringt. Dort wirft sie sich die auf dem Ständer befindlichen Kleider über und geht weiter nach rechts bis zur Tür von Studio B. Hier gibt Patti die Nummer, die auf dem Kleber aus der Schublade steht, ein und betritt das Studio. Aus dem Regal nimmt sie ein Tonband, legt es in die Maschine, die sich vorne links am Tisch befindet, schaltet sieben mal an der Apparatur herum und verfolgt aufmerksam das Gespräch der Rap Gruppe. Dieses Gespräch nimmt Patti nun mit Hilfe des eingelegten Bands auf, wird jedoch dummerweise von P.C Hammer dabei ertappt. Nachdem sie der Kerl eingesperrt hat, schaltet Patti das Band ab, spult es zurück und nimmt es aus der Maschine. Um aus ihrem „Gefängnis“ herauszukommen, fummelt sie erneut an der Apparatur herum und singt sodann „Ergebnis abwarten“ in das Mikrofon. Wieder befreit, gelingt ihr über den getarnten Aufzug (die Dusche) die Flucht ins Büro und weiter bis in ihre Limousine, von der sie sich nach Hause fahren läßt... (Personenwechsel!)

Larry in Miami:

In Miami fischt Larry zwei Münzen aus dem Zigarettensautomaten und sucht wieder nach der Autovermietungsnummer. Im Tele-

fonbuch findet er außerdem die Nummer der „Just Green Cards“. Larry benachrichtigt zuerst den Limousinenservice und wählt anschließend die Just Green Cards. Dann läuft er nach draußen, holt sich seine angeforderte Green Card ab, steigt in die Limousine und zeigt der Fahrerin die Visitenkarte des Zahnarztes. Um in die Praxis eingelassen zu werden, nimmt er in der Eingangshalle das Zierdeckchen, bindet es sich um den Kopf und klopft schmerzgeplagt an die Scheibe. Im Behandlungszimmer lernt er ChiChi kennen und beginnt ein Gespräch mit ihr. Nun wird's höchste Zeit, den Camcorder einzuschalten! Dann händigt unser galanter Charmeur ChiChi die Green Card aus, worauf diese ihn in ihre Wohnung einlädt. Anschließend betritt Larry abermals die Praxis, um sich eine Limousine zu rufen. Am Flughafen besorgt er sich (wie üblich) ein Ticket, diesmal nach Los Angeles, steigt in das Flugzeug (ebenfalls wie üblich) und schläft zufrieden ein...

Das Weiße Haus:

Larry wird im Flugzeug erst wach, als dieses abstürzt. Doch keine Panik, Larry hat alles im Griff. Er geht ins Cockpit, schaltet wild an sämtlichen Knöpfen herum und aktiviert dadurch (eher zufällig) den Autopiloten. Das bringt unserem kühnen Helden den so lange ersehnten Ruhm, und Mr. President persönlich lädt Larry ins Weiße Haus ein. Da es Patti ebenso erging, begegnen sich die beiden beim Abend-schmaus in der bescheidenen Hütte des Präsidenten. Patti wird von Mr. Bigg, den sie entlarvt hat, bedroht; doch da sie ja über einen eisernen BH verfügt, schlägt sie schnell die Ellenbogen zusammen und pulverisiert so den bösen Mr. Bigg. Tja, Ende gut – Gans noch besser (oder war's Truthahn?), Larry ist mal wieder am Ziel seiner Träume, und uns bleibt nur die Hoffnung auf ein weiteres Abenteuer mit Larry Laffer, dem Held aller Helden...

BAVARIAN-PD

Die ultimative deutsche Public-Domain-Superserie für den Amiga. Auf ca. 340 vollgefüllten Disketten finden Sie nur die besten PD-Programme. Gratiskatalogdisketten anfordern bei:

Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd, Tel.: 09606/7171

EMULATOR -PAKET

Folgende Computer können Sie mit diesen PD-Disketten emulieren: Sinclair QL, Sinclair Spectrum, C 64 und Atari ST.

1 MB erforderlich.

4 Disketten für DM 12,-

MODULA - PAKET

Schnuppern Sie hinein in die Programmiersprache Modula-2.

Mit einem 13teiligen deutschen Kurs auf Diskette und zwei PD-Modula-Compilern

5 Disketten für DM 15,-

C - PAKET

Oder liegt Ihnen die Sprache „C“ besser? Das erfahren Sie in einem 13teiligen, ebenfalls deutschen Kurs, plus PD-Compilern, Linker, Assembler, Editoren, C-Utilities usw.

6 Disketten für DM 18,-

STAR-TREK-PAKET (1 MB)

4 „Enterprise“ Spiele von

Tobias Richter (2 Disketten)

Jimbo Barber (2 Disketten)

Eric Gustafson (3 Disketten)

Next-Generation-Quiz (3 Disketten)

10 Disketten für DM 25,-

THE WALL

Basierend auf dem berühmten Film bewegt sich ein wahres Opus an Grafik, Sound und Animation über den Bildschirm.

1 MB und 2 LW erforderlich.

6 Disketten für DM 20,-

Versandkosten: Vorkasse 3,-, NN 6,-

Computerferien **Das Computercamp** **im Schwarzwald**

BASIC ★ GFA-BASIC

'C'-Programmierung

Maschinensprache

Desktop-Video

Musik & Computer

IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST,
Commodore C 64/C 128

AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball,
Surfen, Football, Mountain-Bike

Freizeit

EUROPA-PARK, Rodelbahn,
Rundflug, Kino und vieles mehr

Sofort kostenlosen
Prospekt anfordern!

Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexerstraße 6

D-7800 Freiburg

Telefon (0761) 89 28 69

Telefax (0761) 89 28 84

BTX (0761) 89 28 91



DIE LISTIGEN CHEATS

Die Programmierer von **Alien Breed** scheinen ja die reinsten Scherzkekse zu sein, denn außer dem Unzerstörbarkeits-Cheat (siehe AJ 2/92) existieren noch eine Reihe witziger Zusatz-Modi, die allerdings nicht unbedingt zur Erleichterung des Spiels beitragen:

Gebt dazu (wie gehabt) am Terminal im Level 2 „blind“ einen der folgenden Sätze ein (VORSICHT – pro geladenem Spiel nur EIN Cheat möglich) und laßt Euch mal überraschen...

BEN JOHNSON TRAINED
THESE ALIENS
SALMAN RUSHDIE PLAYS
ALIEN BREED
PISSSED AS A FART
PITBULLS ON THE LOOSE
THE IRAQIS MADE THE
WEAPONS

Um einige persönliche Nachrichten der Programmierer auf den Monitor zu zaubern, versucht mal folgende Cheats:

GALLUP
FULL CONTACT
PINK FLOYD
LEEDS

NEWCASTLE BROWN
Vergeßt dabei nicht die Leerzeichen zwischen den Worten und denkt dran: Z und Y sind wie üblich vertauscht!

Die **Simpsons** scheinen nicht nur auf die Farbe Gelb zu stehen, sondern auch was für die Ninja Turtles übrig zu haben. Denn gibt man im Screen, in dem der gesamte Simpson-Clan seiner Lieblingsbeschäftigung frönt (nämlich Fernsehen) den Turtles-Schlachtruf COWABUNGA ein, so ist unser Barti-Bubi fürdahn im Kampf gegen die schreckliche Farbe Rosa mit unendlich vielen Leben ausgestattet, was die Lackierarbeiten doch erheblich erleichtert!

Unser ewiger Dank gebührt dem wunderlichen Oli.

Chris Koch beglückt Euch diesmal gleich mit zwei kleinen Schummeltricks:

Mit den beiden **Megatwins** könnt Ihr Euch nun endlich gemütlich durch alle Level prügeln, denn dank unbegrenzter Credits ist kein Level mehr zu lange und kein Monster mehr zu gemein. Und so wird's gemacht: Das Game paused man mittels F1-Taste und gibt sodann PUNISHYOURMACHINE ein (nur eintippen, nicht befolgen!! Außerdem gilt wieder $Y = Z$). Wer das Spiel nun immer noch nicht durchzocken kann, sollte es mal mit Lego-Spielen versuchen...

Auch bei **Under Pressure** weiß Chris den richtigen Dreh. Hier tippt Ihr während des Spiels einfach GRYMALKIN ein ($Y = Z$), und schwupps sind folgende Tasten belegt:

F1 - F4: Wahl der entsprechenden Level
1 - 8: Qual der Waffenwahl
9: Schutzschild
0: Selbstmord
Na, dann mal frohes Schlachten!

Wer bei **Terminator II** schon lange vergeblich auf den Judgement Day gewartet hat, muß nun dank dem Cheat von Helmut und Joe sicher nicht länger auf die große Abrechnung verzichten.

Zunächst versetzen wir unseren Muskel-Arni mal per P-Taste in den Ruhestand. Dann betätigt man alle Funktionstasten von F1 bis F10 hintereinander und nimmt anschließend seine Terminatoren-Tätigkeit durch einen Druck auf den Feuerknopf des Joysticks wieder auf. Egal ob Ihr nun

vom aktuellen Level die Schnauze voll habt, oder Euch die momentane Situation ein wenig zu gefährlich wird – ein Druck auf ESC befördert Euch postwendend in die nächste Spielstufe.

Hat Euer **Leander** sein armes Schwert schon total stumpf geschlagen und ist trotzdem noch keinen Level weiter? Na, dann dürft Ihr schonmal Euer Sonn- und Feiertagsgrinsen aufsetzen, denn Arne Deubelius hat einen klasse Cheat inklusive zweier Gags für Euch parat. Bevor man sich in die große Schlacht stürzt, wählt man die „Options“ an. Dort werden nun folgende Buchstabenkombinationen als Level-Codes eingegeben: SNOW – und schon fängt es im Menü an zu schneien. SOTB – nun fegt die weiße Pracht von links nach rechts über den Monitor.

LTUS – das ist wohl das allerschönste Paßwort, denn nach der Eingabe stehen Euch unendlich viele Leben zur Verfügung.

Na ja, eine ausgesprochene Schönheit ist der **Darkman** ja nicht gerade, dafür aber umso rachsüchtiger. Und damit Ihr genüßlich Eure ganz persönliche Rache an den Peinigern des Dunkelmanns nehmen könnt, hat Dennis Matz Dobri den passenden Cheat für Euch ausgeknobelt. Im Titelschirm wird einfach MEA CULPA (Leerzeichen zwischen den Worten nicht vergessen!) eingehackt und anschließend das Spiel gestartet. Von nun an könnt Ihr mittels der F-Tasten F1 bis F6 die entsprechenden Level anwählen und durch einen Druck auf die F8-Taste die Endsequenz erreichen. Na ist doch auch was Feines, oder?

Lang, länger, am längsten hat's gedauert, bis die Amiga-Version von **Winzer** endlich zu haben war! Daher soll es Euch nicht weiter wundern, daß wir erst jetzt mit dem zugehörigen Cheat rausrücken (auch wenn dieser schon seit einiger Zeit in

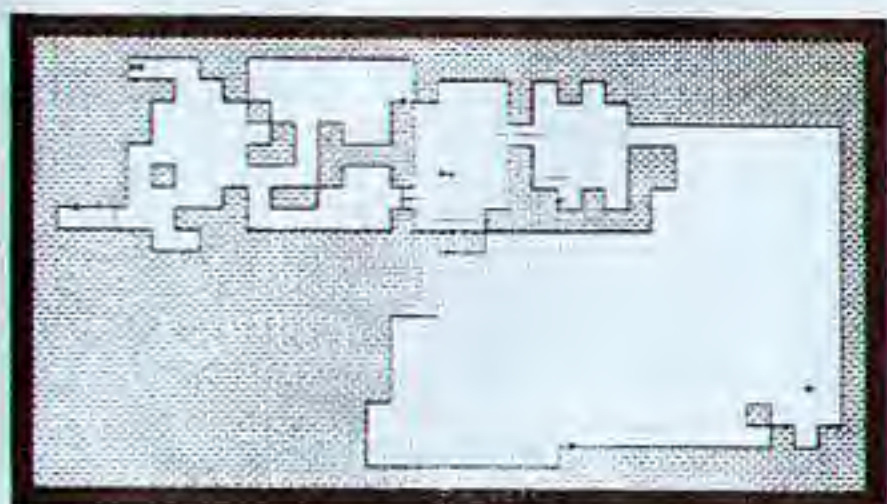
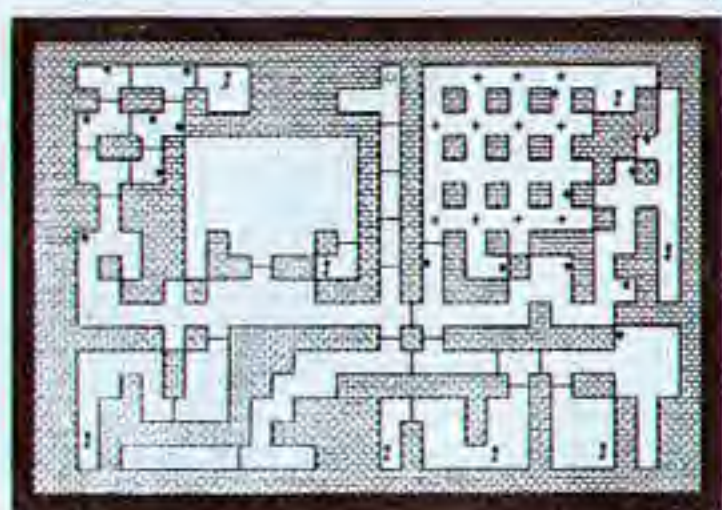
meiner Cheat-Schublade sein Dasein fristet), denn alle unsere Cheats werden ausschließlich an den endgültigen Verkaufsversionen getestet. Wie nun also der schlaue Weinbauer zu unerwartetem Reichtum kommt, zeigt Euch Werner Honigwabe: Man begeben sich in das Werbebüro in der Stadt. Dort wählt man Europäisches Fernsehen und stellt alle Ziffern auf 9. Ein anschließender Blick auf den Kontostand sollte genügen, um Euch von der Nützlichkeit dieser Aktion zu überzeugen...

Whirlwind Snooker: Was ist der absolute Traum eines jeden Snooker-Spielers? Na was wohl, ein 147er Break! Für Nicht-Snooker-Profis: Das ist die absolut höchstmögliche Punktzahl, die man ohne Unterbrechung in einem Spiel erreichen kann. Wer solch ein „Wunder“ mal mit eigenen Augen sehen möchte, sollte im Game Control-Menü die Option „Set Up Trick Shot“ anwählen und sogleich „Start Trick Shot Editor“ anklicken. Im Trick Shot Editor betätigt man nun nacheinander die Tasten F7, F4 und F1. Ein Geräusch bestätigt die korrekte Eingabe, und nach Verlassen des Editors (mit ESC) findet man im Demo Mode Menü eine neue Option: 147 – Maximum Break. Viel Spaß beim Zugucken, und werdet nicht gleich ganz blaß vor Neid!

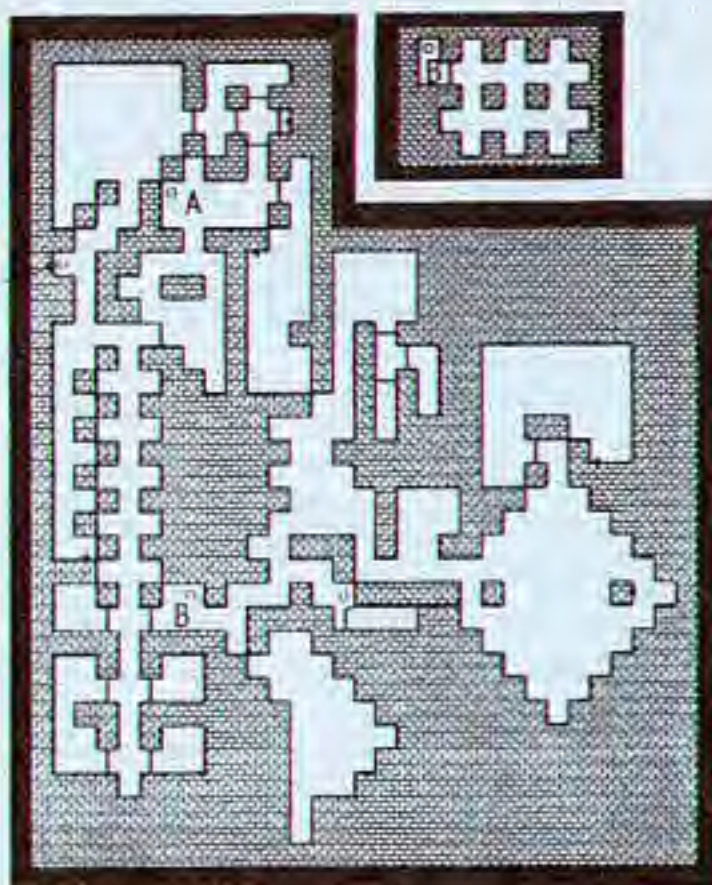
Na, vermißt Ihr nicht noch was? Genau, unsere herzerleierlichsten Codes. Diesmal gibt's die Paßwörter für die ersten 15 Level des Tüftel-Spielchens **Devious Designs** von Stefan Renner.

Level 2: PPFBGWNL
Level 3: NNMMYPBB
Level 4: GIWBONRL
Level 5: IYRAGNOA
Level 6: YLFELNTI
Level 7: NNSPFBWF
Level 8: TNWLFEEG
Level 9: YTMGFIEA
Level 11: YYRNMNBE
Level 12: OIEIEIFL
Level 13: YTWZFYPE
Level 14: IOFTAOGP
Level 15: YLFYYASE

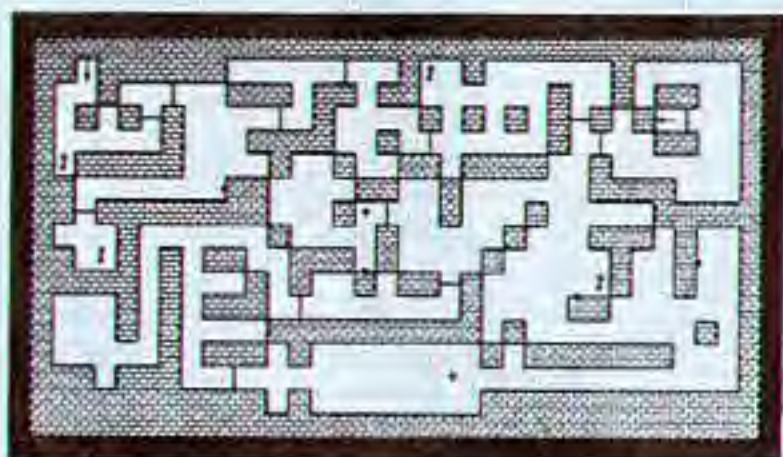
SWORD OF FREEDOM



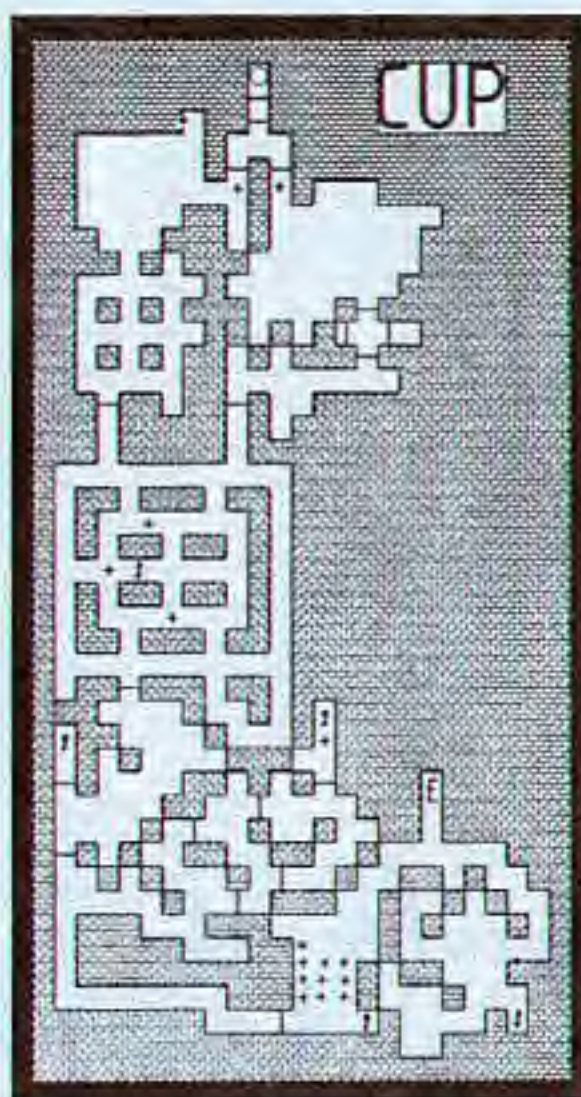
THE CRONE



THE SHIELD



THE CUP



Knightmare

DIE SOLIDEN

TIPS & TRICKS

Gerhard Winkler erleichtert **Heimdall** und seinen Kumpele das beschwerliche Wikingerdasein mit ein paar brauchbaren Tips.

Die Crew: Zu empfehlen sind ein kampfstarker Warrior, ein Berserker, ein Wizard, der nicht nur Zaubersprüche aufsagen kann, sondern auch beim Runen-Lesen (falls Heimdall stirbt) nicht zu verachten ist. Desweiteren sollte man einen Blacksmith und unbedingt auch einen Navigator mit in die Abenteuergruppe aufnehmen. Der Navigator hat nämlich die schöne Angewohnheit, vor Reiseantritt laut zu schreien, falls die Essensvorräte für die lange Fahrt nicht ausreichen.

Kampftips: Vor jedem Angriff ist auf jeden Fall der Energielevel des Charakters zu checken! Ist er für den Fight zu schwach, oder droht während des Kampfes das Aus, sollte man ihn rechtzeitig gegen einen anderen Charakter austauschen, oder einen Health-Spell sprechen (ist besonders wichtig bei Heimdall, da ohne ihn das Spiel unheimlich schwer wird!). Als Bewaffnung haben sich besonders die Daggers bewährt. Sie sind schneller und leichter zu handhaben als Schwerter und Äxte. Die besten Waffen, die's im ganzen Spiel zu finden gibt, sind die Silberdagger, das Runenschwert und die Runenaxt. Da das Kampfsystem in Realtime

gestaltet wurde, hat es so seine Tücken; wer nicht in Windeseile sterben möchte, sollte folgende Taktik anwenden: Genau in dem Moment zuschlagen, wenn der Gegner gerade selbst zum Schlag ausholt.

Schätze: Vorsicht! Um die meisten Schätze sind allerlei Fallen aufgestellt. Wer hier nicht genügend Disarm-Trapspells zur Verfügung hat, sollte lieber einen möglichst gesunden Charakter als „Fallenentschärfer“ verwenden, als die wertvollen Spells zu verschwenden. Auch Wege und Räume sind oft mit Fallen übersät. Da diese fast ausschließlich in der Mitte versteckt sind, ist es empfehlenswert, nur an den Seiten der Wege und Räume entlangzuspazieren. Spinnennetze sind besonders weiträumig zu umgehen, wenn man nicht unbedingt mit einem der schlimmsten Gegner Bekanntschaft machen will!

Essensrationen immer gleichmäßig unter allen Leuten verteilen. Für Gold und die Schlüssel sollte man sich jedoch jeweils einen Charakter aussuchen, da man sonst schnell die Übersicht über Gold- und Schlüsselbestand verliert. Auf die Verbesserung der Runenlese Fähigkeit ist besonders Wert zu legen, denn unterwegs findet man immer wieder Zaubersprüche, die scheinbar unbrauchbar sind, jedoch mit guten Runen-

kenntnissen zu überaus interessanten Spells werden.

Gerhard hat auch einen kleinen Programmfehler bei **Gods** entdeckt, der Euch ca. 28 Leben und 5 Millionen Punkte beschert. Und so wird's gemacht: Kauf Dir im Shop der ersten Welt einen Schild, eine Magic Potion, drei Feuerbälle und drei Wurfsterne. Das restliche Geld legt man in Food und Health an. Nun spielt man die erste Welt ganz normal durch, besorgt sich den Worldkey und begibt sich bis zur Leiter, die zur Ausgangstüre führt. Nun erscheinen zwei Diebe am unteren Ende der Leiter. Sei nun sicher, daß Du NICHT genügend Energie hast, um eine direkte Berührung zu überleben. Bevor Du jetzt die Leiter hinuntersteigst, lasse Deinen magischen Trank fallen, klettere dann hinunter und öffne die Tür. Bleib vor der Tür stehen und warte solange, bis sich die Diebe auf Dich stürzen. Drücke nun in dem Moment, in dem Dich die Diebe berühren, den Joystick nach vorne, um die Welt zu verlassen. Diese Aktion kostet Dich zwar ein Leben, doch in der nächsten Welt startest Du nun mit ca. 28 Leben und 5 Millionen Punkten.

Findet Ihr nicht auch, daß es allerhöchste Zeit für ein paar ordentliche Tips zu **Populous II** ist? Na dann kann's ja losgehen:

Grundsätzliche Tips: Land sollte nur dort eingeebnet werden, wo auch Leute herumlaufen, sonst ist das schöne Manna nahezu verschwendet. Um bei Flutkatastrophen nicht gleich nasse Füße zu bekommen, ist es ratsam, auf mindestens zwei Schichten zu bauen. Am An-

fang werden erfahrungsgemäß sehr viele Leute benötigt – aber woher nehmen und nicht stehlen? Ganz einfach: Große Gebäude werden teilweise wieder weggeklickt. Da somit einige Siedler obdachlos werden, laufen diese wieder frei herum und siedeln neu. Danach klickt man das kleine Gebäude wieder groß (durch erneutes Einebnen), und schon hat man Bevölkerungszuwachs bekommen.

Spieltaktiken: Zu Anfang immer kleine Häuser bauen, da dort schneller Leute herauskommen und wieder siedeln. Um den Siedlern zu zeigen, wo sie sich am besten niederlassen sollen, eignen sich die Papal-Magnets. Sie werden im zu besiedelnden Gebiet abgesetzt und anschließend in den Goto Papal Mode geschaltet. Bei der Helden-Erschaffung ist besonders darauf zu achten, daß diese aus möglichst vielen normalen Leuten bestehen und mindestens ein Teil des Colosseums gefüllt ist (nur bei der Erschaffung von Hellen of Troy ist diese Taktik sinnlos!). Habt Ihr mal ein größeres Gebiet besiedelt, schaltet unbedingt in den Full Screen Mode! So behält man auch bei mehreren Katastrophen gleichzeitig den Überblick. Das Land des Gegners mit Basalt bepflanzen, da dann eine Besiedlung nahezu unmöglich ist. Gerät man selbst einmal in die Lage, ein Basaltfeld besiedeln zu müssen, platziert man am besten Pflanzen darauf. Grundsätzlich sollten immer Wälle um Burgen und Städte gebaut werden, da diese bei einer gegnerischen Attacke sehr guten Schutz bieten.

Kampftaktiken: Anführer werden vorzugsweise in Sümpfen oder durch Erdbe-

ab 1,20 CCS PD SERVICE ab 1,20

FISH-KICKSTART-FRANZ-OASE-SAAR-AUSTRIA-TIME-AUGE u.a. Stück 1,40 ab 25 St. 1,20 DM
24 Std. Bestellannahme 0 41 93 / 7 98 90 - sofortige Bearbeitung - AKTUELLE KATALOGDISK 5,- DM

Bei Serienabnahme je Disk 1,- * ABO je Disk 1,20 * Leerdisketten 2D No Name 8,95

CCS Computer Shop · Langenhorner Ch. 670 · 2000 Hamburg 62 · 040/5276404 · FAX 040/5278973 · kostenlose INFO anfordern.

ben vernichtet. Der Obermotz ist besonders leicht zu killen, wenn er sich bei einem Papal-Magnet befindet. Auch die Leute um ihn herum sind dann extrem leichte Beute. Eines der Hauptprobleme sind wohl die verseuchten Leute. Bei diesen bleiben nur zwei Alternativen: Entweder töten oder zum Helden machen und dem Gegner schicken. So, nun noch ein paar besonders fiese Katastrophen: Batholith (Mausknopf dabei niederhalten) eignet sich in allen Lebenslagen. Desweiteren sind Vulkane nicht zu verachten, da sie nicht nur umliegendes Land, sondern auch die dort lebenden Leute zerstören. Übrigens: Ein kleiner Wald um einen Vulkan entfacht eine der schönsten Brandkatastrophen. Natürlich sind Waldbrände auch ohne Vulkan schon katastrophal genug. Um die Wirkung einer Flutwelle zu verstärken, setzt man genau dort einen Wirbelwind hin. Wer ganz besonders fies sein will, legt einen Raster aus Pilzen. Die Wirkung eines Hurricanes läßt sich leicht verdoppeln: Hinter einen Hurricane bastelt man einige Sümpfe und Erdbeben. Die Menschen, die in den Wirbelwind geraten, werden dann postwendend in den Sumpf oder das Erdbeben geblasen.

Dank Guido Kensch können wir Euch nun alle drei Warps zu **Magic Pockets** präsentieren.

Warp in die zweite Welt: Man fängt im zweiten Bonusraum die Fledermaus, sammelt den Silberstern auf und schnappt sich dann den Goldstern. Es erscheint ein Teleporterhelm, der Euch in die zweite Welt bringt. Doch Vorsicht: Bevor Ihr Euch in den zweiten Bonusraum begeben, müßt Ihr ein Monster gefangen haben, damit der Zähler für die Gegenstände tatsächlich auf Silberstern steht. Auch sollte man immer mit dem Rücken zum Goldstern stehen, da Kid sonst durch eine Berührung der Fledermaus auf den Goldstern geschleudert wer-

den könnte und so nur die Schutzmaske erscheinen würde.

Warp in die dritte Welt: Dieser Warp ist äußerst schwer zu erreichen. Zuerst die zwei Schlangen rechts und links abschießen. Von der oberen Plattform aus auf die Wolke springen und den Silberstern einsammeln. Anschließend Monster abballern, bis der Goldstern im Zähler erscheint. Nun den Goldstern aufnehmen und in den Bonusraum gehen. Hier zuerst nach oben springen und den Benzinkanister einsacken. Dann nach links auf die Torte hüpfen. Jetzt wieder Silber- und Goldstern besorgen, bis ein zweiter Teleporterhelm erscheint. Diesen NICHT aufnehmen, sondern erst so viele Monster killen, bis der Goldstern in der rechten Hand erscheint. Danach den Bonushelm aufnehmen. Die fleischfressende Pflanze im Bonusraum fangen (dazu muß sie ziemlich nah an Kid heran, da die Wolke, in der sie gefangen ist, nur extrem kurze Zeit anhält). Nun schnell zum Silberstern und sofort weiter zum Goldstern. Dieser ergibt nun den gesuchten Transporterhelm in die dritte Welt.

Warp in die vierte Welt: Dieser Warp ist geradezu beleidigend einfach. Erst ganz nach rechts laufen und den Taucherhelm aufsetzen, alsdann ganz nach links gehen und in den See springen. Im ersten See ist ein Bonus versteckt, im zweiten der Warp. Dazu muß man im linken See ganz nach links schwimmen. Am Ende des Sees sieht man schon einen silbernen Kelch (wer weiß, wozu der gut sein soll...) und einen Transporterhelm. Dieser beamt Kid in die vierte Welt.

So, nun hätten wir noch alle Joystick-Aktionen zu **Space Ace II** für Euch:

Szene 1: zweimal Feuer
 Szene 2: hoch
 Szene 3: Feuer
 Szene 4: hoch, Feuer
 Szene 5: Feuer
 Szene 6: links
 Szene 7: rechts, hoch
 Szene 8: links
 Szene 9: hoch, rechts

Szene 10: rechts
 Szene 11: runter, Feuer
 Szene 12: runter, rechts
 Szene 13: Feuer
 Szene 14: links
 Szene 15: links, Feuer
 Szene 16: rechts
 Szene 17: Feuer
 Szene 18: links, links, links, rechts
 Szene 19: rechts, hoch
 Szene 20: runter, links, rechts, hoch
 Szene 21: Feuer, rechts, Feuer, rechts
 Szene 22: links, rechts
 Szene 23: rechts, hoch
 Szene 24: rechts, hoch, links, hoch
 Szene 25: links
 Szene 26: links, rechts
 Szene 27: Feuer

Und das war's... Dankeshymnen richtet bitte an Jürgen Alfred Schiller.

Zwei klitzekleine Tricks zu **First Samurai** hat Werner Regnet auf der Pflanze. Wessen Energieanzeige sich schon gefährlich im roten Bereich befindet, sollte mal dorthin zurücklaufen, wo er das letzte Mal einen Food-Korb entdeckt hat. In vielen Fällen findet man hier erneut etwas zu beißen. Wer eine Seeker, eine Lampe und eine Axt oder einen Dagger in dieser Reihenfolge aufgesammelt hat, kann alle drei (!) auf einmal benutzen! Toll, oder wie, oder was!?

Freezer-Ecke

Smash TV: Leben ohne Ende schreibt man sich in Adresse 1A7D.

Necronom: Hier gibt's Leben in Adresse 500A.

Thunderhawk: Die Adressen für sämtliche Waffensysteme! Adresse 1 bedeutet linker Flügel, Adresse 2 rechter Flügel. Außerdem sollte man möglichst alle Waffen, die man auf diese Weise vermehrt, auch vorher an seinem Hubi installiert haben. Sonst kann es zu lebensgefährlichen Schußverzögerungen kommen.

Waffe	Adr.1	Adr.2
AGM214	1629	1649
AGM65P	162B	164B
AGM122L	162C	162D
AGM219F	1634	1635
AIM11F	1630	1631

AIM10B	162E	162F
MK54	1632	1633
MK81	1623	1643
MK82	1626	1646
FFAR	163F	161F
MWAR	1621	1641
ALQ197	1638	1658
RCS233	1647	1627
FLARE	163B	
CHAFF	1639	

Terminator 2: Um den T800, Sarah und John auf maximaler Energie zu halten, stellt man den Wert der Adressen 80B4 (T800), 80B6 (John) und 80B8 (Sarah) auf 30. Der T1000 und der SWAT sind leicht zu erledigen, setzt man Adresse 80BA (T1000) und 80BC (SWAT) auf 00.

Dank, Dank und nochmals Dank geht an Felix Eberhard und T. Thiemann.

ACTION CARTRIDGE SUPER IV

Das unschlagbare Freezer-Tool für A500/500+

99 ab
 DM

plus Versandkosten

Fragen Sie auch nach ACTION CARTRIDGE für A1000, A2000, C64 und Mega Drive!

• K.I.S.S. Kickstart Adapter extern 69,- DM
 Wenn die eingebaute Kickstart nicht mit Ihrem Spiel läuft, liegt es vielleicht an Ihrer Kickstart-Version. Der Adapter wird links an den A500/500 Plus angeschlossen, Kickstart ROM drauf. Fertig. Dann können Sie zwischen der eingebaute und der externen Kickstart umschalten.
 Für Kickstart 1.2, 1.3 und Lax. Geht auch am ASTIGA 1000.

• Joy & Mouse Joystick-Maus Adapter 49,- DM
 Sie vermeiden teure Reparaturen am Joystick-Mouse-Port, weil Sie nie mehr erschlupfen müssen. Der Adapter schaltet automatisch um. Mit eingebautem DAUERLEBEN (abnehmbar) für den Joystick.

PWH · Hauptstrasse 48 · W-5014 Kerpen 1 · Tel.: 02273 - 2720

DIE KATHEDRALE

LÖSUNG

Eigentlich hatten wir uns bereits damit abgefunden, daß es wohl niemals einer sterblichen Seele gelingen würde, der Kathedrale all ihre Geheimnisse zu entreißen... Tja, bis uns Florian Wenzel mit seiner Lösung das Gegenteil bewies. Beginnen wir also mit der Enthüllung aller Rätsel und der Befreiung aus den Fängen der Kathedrale:

Steinfratzen: An der Nordseite der Ostbalustrade das fünfeckige Kapitell

drehen, in der Geheimkammer die Tafel öffnen und den Edelstein herausnehmen. In der Treppe der Hauptempore Mitte befindet sich ein Knopf, der nach Betätigung einen Geheimgang zum Glasfenster freigibt. Hier den Rubin gegen den Edelstein austauschen.

Weihwasserbecken: Das Überlaufloch mit der Kerze verstopfen und die Hauptleitung in der neuen Krypta mit Talg reparieren. Daraufhin öffnet sich

eine Geheimtür. Nun Dani mit der Lampe losschicken, die Kerze herausziehen und selbst nordwärts weitergehen. Hat Dani die Kerze, öffnet sich erneut eine Geheimtür. Dort den Sarkophag öffnen, die Mumie herausnehmen, sich selbst hineinlegen und den Deckel schließen.

Wendeltreppe: An den acht Hauptsäulen ergeben, sortiert nach Geburtsjahren, die Anfangsbuchstaben der Vornamen und, sortiert nach Alter, die Anfangsbuchstaben der Nachnamen den Lösungsspruch „JAKOBIUS DREHE FUSS“. Diesen Satz bei der Säule 6 eintippen (dabei „Fuß“, nicht „Fuss“ eingeben!). Von jedem der Heiligen den Gegenstand einsacken und anschließend die Wendeltreppe hinauf. Dann die Tür mit dem Zepter öffnen, das Fallgitter mit dem Stab abstützen, das Tau mit dem Schwert zerschneiden, den Hammer in den Abdruck legen und den Affenstein mit der Schaufel in das geöffnete Kästchen legen.

Kardinalsbilder: Verkehrt ist der Kardinal Klausenburg! In der Kardinalsgruft steigt man auf den Sarg von K.,

Softworld

Inh. Osuna/Wallnig



Das Bundesspielerkabinett empfiehlt:

Softworld

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM
Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur
gegen Vorkasse plus 15,- DM-Versandkosten.

Versandzentrale & Laden: Peter-Henlein-Str. 73,
8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

0911/437474

Airbus A 320	DV	99.90	Kings Quest 5	DA	89.90
Barbarian 2	DA	59.90	Last Ninja 3	DA	67.90
Battle Isle	DV	75.90	Leisure Suit Larry 5	DA	75.90
Birds of Prey	DA	79.95	Lemmings	DA	59.90
Bundesliga Manager Professional	DV	75.90	Logical	DA	53.90
Castles	DA	a.A.	MAD TV	DV	75.90
Face Off Icehockey	DA	53.90	Monster Pack 2	DA	61.90
Flames of Freedom	DV	79.95	Populous 2	DA	72.90
Flight of the Intruder	DA	89.95	Populous Editor	DA	39.90
Gods	DA	62.90	Power Monger Data Disk	DA	38.90
Grand Prix	DA	79.95	Railroad Tycoon	DV	82.90
Great Courts 2	DA	67.90	Red Baron	DA	79.95
Harpoon 1.21	DA	79.95	Secret of Monkey Island 2	DV	a.A.
Harpoon Editor 1.21	DA	46.90	Terminator 2	DA	61.90
James Pond 2 - Robo Cod	DA	63.90	Test Drive 2 Collection	DA	75.90
Kaiser	DV	99.95	Their Finest Hour Mission Vol. 1		32.90
Kick Off 2	DV	53.90	Ultima 6	DA	79.95

Versandpreise! Ladenpreise können abweichen!!

Computer Cocktail

24 Stunden Bestellservice
Tel.: 07531 / 17103

Jedes Programm nur:

DM 4,-

- 01 Mad Factory - Jump n Run
- 02 Broker - Börsensimulation
- 03 Moria 3.0 - Grafik Adventure
- 04 Peters Quest - Jump n Run
- 05 Dragons Cave - Adv. m. 1MB
- 06 Mechfight - Rollen SF Spiel
- 07 Blizzard - super Ballerspiel
- 08 Pythagoras - Strategiespiel
- 09 Handel - Handelsimulation
- 10 Monopoly - kennt wohl jeder
- 11 Moonbase - Geschicklichk.
- 12 Drive Wars - Ballerspiel
- 13 Head Games - Ballerspiel
- 14 Megaball - super Breakout
- 15 Drip - lustiges Jump n Run
- 16 Hollywood - Film Fragequiz
- 17 Risk 3.0 - Brettspiel Umsetz.

- 18 Stone Age - Labyrinth Spiel
- 19 Großkapitalist - Handel Spiel
- 20 Emporos - Handels Simulat.
- 21 O-Ball 2 - Jump n Run
- 22 Chess 2.0 - Schach Spiel
- 23 Move - gutes Denkspiel
- 24 Pacer - Pac Man Variante
- 25 Atlantis - Grafik Adventure
- 26 Dark Star - Ballerspiel
- 27 Exterminate - Ballerspiel
- 28 Jumpy - Hüpf+Sammel Spiel
- 29 Wizzys Quest - Jump n Run
- 30 Alien Force - Ballerspiel
- 31 Amiga Paint - Malprogramm
- 41 M.S. Text - Textverarbeitung
- 43 Flaschbier - Werner Spiel
- 52 TWIBu - Bundesliga Verwalt.
- 53 Air Ace 2 - Ballerspiel
- 54 Klondike - Kartenspiel
- 55 Tron - Geschicklichkeit
- 56 Länderraten - Erdkunde

SUPER RABATT:
10 Stück nur DM 36,-
20 Stück nur DM 66,-
30 Stück nur DM 90,-

Super Pakete:

Sound 1

5 Disketten mit Super Sound 20,-

Sound 2

5 Disketten mit Super Sound 20,-

Spiele 1

10 Disks mit tollen Spielen 30,-

Spiele 2

10 Disks mit tollen Spielen 30,-

Einsteiger

10 Disks mit nützlichen Prog. 25,-

Mengenrabatt:

Sound 1+2: 30,-
Spiele 1+2: 50,-
Alle Pakete für
nur DM 95,- !!!

Public Domain

Jede Disk 2,40
ab 10 St 2,20 / Disk
ab 50 St 2,00 / Disk
ab 100 1,80 / Disk
bei Serienabnahme
nur 1,59 pro Disk!!
Folgende Serien
sind lieferbar:
FRED FISH
KICKSTART
BAVARIAN

Hardware:

512 KB mit Uhr DM 79,-
DeLuxe View 4.3 DM 369,-
DeLuxe Sound 3.0 DM 215,-
Video Split 2 DM 289,-
DeLuxe Profi Midi DM 115,-

Kostenloser Gesamtkatalog!

Noch heute bestellen!!!

VASIB

Soft & Hardware Productions
Postfach 101628 7750 Konstanz

Wir liefern per Nachnahme(+8,-)
oder per Vorkasse(Scheck +5,-)
Ausland nur per Nachnahme
(+25,-). Druckfehler und Preis-
änderungen vorbehalten.

öffnet mit der Kette und der Winde den Sargdeckel, steigt hinunter (VORSICHT: dabei nicht die Spinnweben berühren!), klettert am Ende des Weges auf den Felsen, steckt Papier und Pulver in den Spalt und wirft irgendeinen unnützen Gegenstand (z.B. die Briefe) in das Spinnennetz. Krabbelt sodann das liebe, kleine Spinnchen herbei, zündet man schnell das Papier an und klettert weiter nach oben.

Beichtstuhl des Hesekeil: Aus dem Papier im Beichtstuhlfach und der dazugehörigen Seite der Bibel, die im Sarg des Bonifatius Hafner unter dessen Holzbein liegt, ergibt sich die Lösung: Ziehe Bonifatius, Andreas und Lukas. Hinter diesen verbergen sich die Dämonennamen, welche z.B. mit einem Glassplitter aus der Sakristei abgekratzt werden.

Schab Niggurath: Dies steht an der Stelle, an welcher der Klöppel der großen Glocke aufbewahrt wurde (Südende der alten Krypta). Im Glockenturm verschließt man zuerst die Türe hinter sich (mit Eisenschlüssel), schiebt das Sofa unter das Geläut, klettert empor, löst das Seil, hängt die Metallstange in die Glocke ein und löst mit dem Schraubenzieher den Bolzen. Nun springt man auf das Sofa herunter.

Wiege: Wenn man die Bibel aus der Sakristei auf die Buchablage der Kanzlei legt, mit Hilfe der Plüschkordel das Kanzeldach erklettert und von Jasper die Seite 1411 (Jahreszahl am Kanzeldach) aufschlagen läßt, fährt das Kanzeldach nach oben. Nun zieht man den Löwen am Horn und durchquert viele Gänge, um am Ende die Wiege vom Stern zu schieben.

Geheimbibliothek: Das Buch „Kirchenlieder“ aus der Sakristei zum Altar schleppen, die Kerze in die Vase stecken, das Buch umdrehen und im roten Licht lesen. Anschließend beäugt man das Heiligenbild an der Ostbalustrade, drückt die Kacheln 4-2-7 (entspricht der Seitenzahl des Buches) und entschwindet in die Geheimbibliothek (Vorsicht! Die Kerze erlischt!). Die Jadefigur in der Bibliothek berührt man mit einer Glasscherbe, die Bibliothek wird kurzerhand abgefackelt, und wir machen uns aus dem Staub und schließen hinter uns die Türe ab.

Ferrara: Im Gewölbekeller findet sich unter dem Dreck eine alte Papyrusrolle. Nimmt man nun mehrmals von dem Sand, öffnet sich die Geheimtür. Bei halb geöffneter Tür den Weihrauchschwenker aus dem Küsterzimmer durch die Öffnung pfeffern. Vorher sollte natürlich der Weihrauch entzündet werden!

Steinerner Löwe: Das Gemälde aus dem Chor nehmen wir von der Wand und lassen die Hieroglyphen auf der

Rückseite von Jasper übersetzen. Nachdem man dann dummerweise abgestürzt ist, wiederholt man die ganze Prozedur. Nur übersetzen lassen wir diesmal nix! Stattdessen krallen wir uns die Leinwand, wandern in den Nordwestkeller, holen den Kerkerschlüssel aus dem Heizofen, öffnen die Kerkertür, drücken den Ziegel mit dem Löwen und der Krone, öffnen den Käfig, wickeln den Löwen in das Büffelleder ein und werfen das Ganze oben in der Kathedrale auf den Boden.

Moro: Die Gesangbücher aus der Sakristei bringt man zur Westbalustrade und legt sie dort unter der Geheimtür in der Decke ab. Jetzt hinaufklettern, die Falltür öffnen und den Dietrich aus der Holztüre nehmen. Weiter geht's zum ewigen Licht, wo der Dietrich kräftig eingeölt wird. Dann wieder hinauf, die Holztür öffnen, ins Uhrwerk nach oben klettern, auf die Metallstange steigen und den Schlegel abnehmen.

Orgel: Zusammen mit Daniel im Lagerraum des Nordwestkellers die Kirchenbänke so verschieben, daß der Blasebalg der Orgel freigelegt ist. An der Orgel wird nun das Register 9 gezogen, wodurch sich eine Klappe öffnet, in welcher das Notenbuch zu finden ist. Schickt jetzt Daniel zum Blasebalg und spielt auf der Orgel den Dämonengesang.

Astrolabium: Die Kerze in den Kerzenhalter und das Monokel (aus dem Sofa) in die Linsenfassung einstecken. Anschließend das Gerät auf den Himmelsquadranten 141 (steht im Buch aus der Schublade) richten. Man fertigt nun einen Plan der Geheimwelt an, sammelt das Tuch, den Totenschädel und einen Eiskristall ein und versucht, den eisenhaltigen Steinbrocken von der Felswand zwischen die Hinterbacken des Gottes zu transportieren. Dieser wird daraufhin von einem Blitzschlag gut durchgegrillt, und der Weg zur Truhe ist endlich frei. Aus der Truhe nimmt man nun den Stern und zerstört diesen!

Sakristei: Auf dem Bild von Treblos (Solbert) sind die Heiligenfigürchen abgebildet. Am Altar das Figürchen 60 drehen und im Geheimkeller einen Basaltstein aus der Mauer über das Mauerchen legen. Dadurch kann der Stalagtit an der Decke das Mauerchen nicht mehr zertrümmern; die Ratten bleiben somit eingesperrt.

Finale: Versteckt Euch irgendwo in der Kathedrale, am besten im Schrank in der Sakristei, und wartet dort bis zur Mitternachtsmesse. Um endgültig aus der Kathedrale herauszukommen, gibt man dem Bischof Altenburg das geöffnete Kästchen mit dem Affenstein. Und das soll's dann auch schon gewesen sein!

Mega Soft

WARE VERSAND

10 Great Games (D)	84,90	Mad TV	79,90
4 Wheel Drive (D)	78,90	Magic Garden (D)	69,90
4D Sports Boxing (D)	69,90	Magic Jumper (D)	39,90
5 Int. Strategy Games (D)	82,90	Magic Pockets (D)	69,90
Abandoned Places (D)	82,90	Magnetic Scrolls Coll. (D)	82,90
Advantage Tennis Tour (D)	62,90	Mercenary III (D)	69,90
Agony (D)	69,90	Might & Magic III	79,90
Air Combat Aces (D)	82,90	Moonstone (D)	64,90
Air Land and Sea (D)	82,90	Ork (D)	69,90
Another World	69,90	Out Run Europa (D)	69,90
Apolya	a.A.	Pools of Darkness	79,90
B.A.T. 2	a.A.	Populous II (D)	76,90
Bard's Tale Trilogy (D)	89,90	Powermonger +	
Battle Isle (D)	79,90	Data Disk (D)	78,90
Birds of Prey	84,90	Quest & Glory (D)	84,90
Black Crypt	69,90	Realms (D)	82,90
Black Gold (D)	76,90	Red Baron (D)	62,90
Blues Brothers, The (D)	69,90	Robocop II (D)	69,90
Bundesliga Manager		Sec. Of Monkey	
Prod. (D)	79,90	Island 2 (D)	84,90
Conan (D)	82,90	Sim City - Populous (D)	79,90
Death Knights of Krynn (D)	82,90	Soccer Stars	69,90
Devious Designs (D)	69,90	Special Forces	a.A.
Double Dragon III (D)	69,90	Spirit of Adventures (D)	76,90
Dragon Fighter (D)	69,90	Starbyte No.1 Collect. (D)	76,90
Dungeon M. - Chaos		Starbyte's Supersocc. (D)	78,90
Strikes Back (D)	84,90	Teenage M.H. Turtles 2 (D)	82,90
Dynablasters	a.A.	The Godfather (D)	76,90
Elvra - The Arcade Game	69,90	Thinkcross (D)	62,90
Epic	a.A.	Tip Off (D)	69,90
Exodus 3010	a.A.	Top League (D)	84,90
Eye of the Beholder (D)	82,90	Ultima VI (D)	79,90
Face Off (D)	69,90	Vollid (D)	69,90
Faloon Classic Coll. (D)	84,90	Vroom (D)	75,90
Fate - Gates of Dawn (D)	82,90	Wacky Races (D)	32,95
First Samurai (D)	79,90	Wayne Gretzky Hockey 2	69,90
Flight of the Intruder (D)	96,90	World Class Rugby (D)	69,90
Formula One Gr. Prix (D)	82,90	WWF Wrestlemania (D)	69,90
Fuzzball (D)	62,90		
Goblins (D)	75,90		
Harlequin (D)	69,90	Mega Special Pack 1 (Pool of Radiance, Curse of the A. Bonds, Buck Rogers), alle deutsche Version	DM 99,90
Heart of China (D)	84,90	Mega Sp. Pack 2, 3 u. 4	a.A.
James Pond II (D)	69,90		
Knightmare (D)	76,90		
Leander (D)	82,90		
Leisure Suit Larry 5 (D)	82,90	Zubehör:	
Lemmings		512 KB Speichererweiterung mit Uhr u. abschaltbar + Kick Off 2 (1 MB)	DM 119,90
(Boot + Add On) (D)	69,90		
Lethal Xceps	74,90		
Lotus Esprit T, Ch. II (D)	69,90	Ext. Laufwerk 3,5" abschaltbar + Gods u. Speedball 2	DM 219,90
MAX Pack Comp. (D)	84,90		

MEGA LINE

24-Std.-Bestellservice

04221/64483

HUNTESTRASSE 2
2870 DELMENHORST

Preisliste gegen
frankierten Rückumschlag

Versand per NN + 9,00 DM
bei Vorkasse

Euroscheck + 5,00 DM
(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)

Preisänderungen und
Irrtümer vorbehalten

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik
Aberburner	1/91	Cheat	Dungeon Master	12/90	Tip	Legend of Faergthal	2/91	Karten	Roller Coaster Runabout	3/90	Codes
After the War	5/90	Codes	Dynastie Dux	7/91	Cheat	Legend of the Lost	3/91	Codes	Rotor	5/90	Codes
After the War	7/90	Cheat	Dynasty Wars	11/90	Cheat	Leisure Suit Larry 2	2/90	Lösung	R-Type 2	12/91	Cheat
Alien Breed	2/92	Cheat	Dynasty Wars	5/90	Cheat	Lemmings	2/91	Codes	Running Man	1/90	Cheat
Alien Breed	2/92	Freizeiter	Ed	11/91	Cheat/Lösung	Lemmings	4/91	Tip/Codes	Sarajinh	3/91	Codes
Amnion	12/91	Codes	Elmwater	1/90	Codes	Lemmings	1/92	Freizeiter	Satan	11/90	Cheat
Anarchy	4/91	Codes	Enira	2/91	Lösung/Tip	Leonardo	12/89	Cheat	Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Anarchy World	2/92	Lösung/Kart.	Enira	5/91	Tip	Lethe	1/92	Cheat	Saint Dragon	7/91	Cheat
Antares	9/91	Tip	Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip	Lethe	1/91	Codes	Savage	1/90	Codes
Antares	11/91	Tip	Emmanuelle	10/90	Tip	Luciano To Kill	4/91	Tip	Shadow Gancer	11/91	Cheat
Antares	7/90	Lösung	E-Motion	10/90	Cheat	Light Corridor	1/91	Codes	Shadow of the Beast 1	12/89	Yoo/Karl
Aradia	1/92	Cheat	Enduro Racer	5/91	Cheat	Line of Fire	1/91	Cheat	Shadow of the Beast 1	7/90	Cheat
Arkadyd 2	5/91	Cheat	E-Sword (Ind.)	7/91	Cheat	Logical	9/91	Codes/Cheat	Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
ARM	1/91	Cheat	Exolon	1/90	Cheat	Logic	10/90	Codes	Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Apprentice	12/90	Codes	Extase	3/91	Codes	Loft	11/90	Codes	Shadow Walk or	12/90	Cheat
Armour-Geddon	9/91	Tip	Eye of Horus	7/90	Cheat	Loft	2/91	Codes	Shitny	8/91	Codes
Armour-Geddon	10/91	Cheat	Eye of the Beholder	9/91	Lösung/Kart.	Lords of Drinn	9/91	Tip	Shooby	4/90	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat	Eye of the Beholder	10/91	Karten	Lords of Drinn	10/91	Tip	Shooby	5/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/90	Cheat	F-15 Strike Eagle II	10/91	Tip	Lords of the Rising Sun	12/89	Tip	Shufflepuck Cafe	2/90	Tip
Asim Marine Corps	9/90	Codes	F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip	Lost Palms	1/92	Freizeiter	Silent Service II	1/92	Tip
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat	F-16 Interceptor	1/92	Tip	Lotus Sport Turbo	7/91	Cheat	Silkworm	4/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes	Fairy Tale Adventure	2/90	Tip	Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat	Sim City	11/89	Tip
Atomino	4/91	Tip	Fairy Tale Adventure	10/91	Tip	Magasin	11/90	Codes	Sim City	3/90	Cheat/Tip
Awesome	5/91	Cheat	Falcon	11/89	Cheat	Magie Marble	3/90	Codes	Skiz	14/90	Cheat
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip	Falcon	11/90	Tip/Cheat	Magie Marble	2/92	Tip/Freizeiter	Siding Skill	1/92	Codes
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip	Fantasy World Dizzy	3/91	Lösung/Kart.	Manchester United Europe	10/91	Tip	Sly Guy	3/91	Cheat
Baal	1/90	Cheat	Fantasy World Dizzy	7/91	Tip	Maniac Mansion	3/90	Lösung	Sonic Boom	11/91	Cheat
Baby Joe	1/92	Codes	Fatal Heritage	1/91	Tip	Maniac Mansion	7/90	Tip	Space Ace	2/90	Cheat/Lösung
Back to the Future 2	11/90	Cheat	Fatal Heritage	3/91	Lösung	Maniac Mansion	10/90	Tip	Space Quest 1	1/90	Lösung
Back to the Future 3	7/91	Cheat	Fate - Gate of Dawn	10/91	Tip	Maniac Mansion	1/91	Tip	Space Quest 2	2/90	Lösung
Back to the Future 3	9/91	Tip	Fate - Gate of Dawn	11/91	Cheat/Lösung	Manx	2/91	Codes	Space Quest 3	12/91	Tip
Bad Company	5/90	Tip	Fate - Gate of Dawn	2/92	Tip	Marble Madness	3/90	Tip	Spazio Harrier	5/90	Cheat
Bar Games	12/90	Tip	Federation Quest	11/90	Codes	Mean Streets	3/91	Tip	Speedball 2	4/91	Tip
Barbarian	3/91	Cheat	Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat	Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes	Speedball 2	1/92	Freizeiter
Barbarian II	2/92	Tip/Freizeiter	Fighter Bomber	5/90	Tip	Megawormer 1	9/91	Tip	Speedball 3	1/92	Freizeiter
Bar's Tale 3	5/91	Tip	Final Fight	12/91	Tip	Melrose	12/91	Cheat	Spell Bound	12/90	Codes
Bar's Tale 3	2/92	Tip	Final Fight	1/92	Cheat	Metal Masters	7/91	Tip	Spherical	11/89	Codes
Batman	2/90	Cheat	Final Fight	1/92	Freizeiter	Metal Masters	10/91	Cheat	Spherical	4/91	Codes/Cheat
Batman	9/90	Tip	Fire and Brimstone	11/91	Cheat	Miami Chase	11/91	Tip	Spyderz Worlds	1/92	Cheat
Battle Command	4/91	Tip	First Samurai	2/92	Freizeiter	Midnight Resistance	1/91	Cheat	Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Battle Command	11/91	Tip	Flood	10/90	Codes	Midwinter	3/90	Lösung	Stadt der Löwen	1/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes	Flood	1/92	Freizeiter	Midwinter 2	1/92	Lösung/Kart.	Starlight	5/90	Tip
Battle Squadron	2/90	Cheat	Flight of the Intruder	9/91	Tip	Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip	Starlight	11/90	Tip
Battle Squadron	7/90	Cheat	Forgotten Worlds	1/90	Cheat	Might & Magic II	11/91	Tip	Starlight 2	2/90	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat	Protophyse	1/90	Tip	Misty Python	12/90	Cheat	Starlight 2	1/91	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat	Fugger	1/90	Tip	Mortville Manor	9/91	Lösung	Stormball	12/91	Cheat
Beach Volley	12/89	Tip	Future Wars	3/90	Lösung	Narzo Police	2/91	Cheat	Stormball	4/90	Cheat
Beach Volley	3/90	Cheat	Future Wars	4/90	Lösung/Kart.	Narzo Police	5/91	Tip	Strider	3/90	Cheat
Beverly H. C. (Ind.)	7/90	Cheat	Garfield	10/91	Tip	Navy Seals	7/90	Tip	Strider	2/90	Cheat
Beyond the Gates	9/91	Cheat	Gauldrigger's Domain	5/91	Tip	Navy Seals	10/91	Cheat	Sunder II	11/91	Cheat
Birds of Prey	2/92	Tip	Gemini Wing	2/90	Tip	Navy Seals	11/91	Freizeiter	Stryx	7/90	Cheat
Black Tiger	9/90	Cheat	Gem X	5/91	Codes	Nebulus	2/90	Cheat	Stundenglas	7/91	Tip
Blazing Thunder	9/91	Cheat	Gem X	2/92	Cheat	Nebulus 2	12/91	Codes	Stunt Car Racer	3/90	Tip
Blood Money	1/90	Cheat	Ghenga Khan	9/91	Tip	Necronom	1/92	Codes	Stunt Car Racer	4/90	Tip
Bloodwych	11/89	Karten	Ghostbusters 2	9/90	Lösung	Never Mind	3/90	Codes	Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Bloodwych	12/89	Karten	Ghostbusters 2	10/90	Lösung	New Zealand Glory	2/90	Tip	Super Cars 2	2/91	Cheat
Bloodwych	1/90	Karten	Ghostbusters 2	2/91	Tip	Nightbreed	7/91	Tip	Super Hang On	3/91	Tip
Bloodwych	2/90	Karten	Ghostbusters 2	5/91	Cheat	Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat	Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Bloodwych	3/90	Karten	Ghosts n' Ghosts	3/90	Cheat	Night Hunter	12/90	Codes	Super Windrunner	5/91	Tip
Bloodwych	4/90	Karten	Gloobus	12/90	Codes	Night Shift	2/91	Codes	Supremacy	10/90	Tip
Bloodwych	7/90	Tip	Gloobus	1/91	Codes	Night Shift	5/91	Cheat	Switch Blade	1/92	Freizeiter
Bloodwych	8/90	Tip	Gloobus	2/91	Codes	Ninja Renna	4/91	Lösung	Switch Blade	2/92	Cheat
Bloodwych	4/91	Tip	Gloobus	2/92	Codes	Ninja Spirit	9/90	Cheat	SWIV	9/91	Cheat
Roses Brotherhood	2/92	Tip/Freizeiter	Gods	1/92	Freizeiter	N. Warriors (Ind.)	4/90	Tip	Swords of S. (Ind.)	2/90	Cheat
Brat	7/91	Codes	Golden Age	3/91	Tip	N. Warriors (Ind.)	7/90	Cheat	Swords of S. (Ind.)	10/91	Tip
Budokai	7/90	Tip	Gratify Ferox	12/89	Cheat	Nitro	2/91	Cheat	Tangram	7/91	Codes
Bug Bomber	2/92	Codes	Grand Master Sam	3/91	Cheat	Nitro	2/90	Tip	Tank 'em in (Ind.)	7/90	Tip
Bulldozer	12/91	Codes	Great Courts	3/90	Tip	Nuclear Wars	5/90	Tip	Terrence Murtant Tortles	4/91	Cheat
Bundesliga Manager	2/90	Tip	Great Courts	7/90	Tip	On the Move Lemmings	1/92	Codes	Tennis Cup	7/90	Tip
Bundesliga Manager	3/90	Tip	Great Courts	12/90	Tip	On the Move Lemmings	1/92	Tip	Test Drive 2	11/90	Cheat
Bundesliga Manager Pro	12/91	Tip	Great Courts	10/90	Cheat	Operation Stealth	11/90	Lösung	Test Drive 2	4/91	Cheat
Cabal	3/90	Tip	Great Courts	12/90	Tip	Operation Stealth	2/91	Tip	The Ball	1/92	Codes
Cabal	5/90	Tip	Great Courts	10/90	Cheat	Operation Th. (Ind.)	4/90	Tip	The Ball	8/92	Cheat
Cabal	5/90	Cheat	Great Courts	12/90	Tip	Operation Th. (Ind.)	5/90	Cheat	The Ball	12/91	Codes
Cadaver	1/91	Lösung	Great Courts	1/91	Cheat	Operation Th. (Ind.)	7/90	Cheat	Third Courier	1/91	Tip
Cadaver	2/91	Lösung	Grenada 2	4/91	Tip	Operation Th. (Ind.)	9/90	Cheat	Thunderbolt	2/90	Codes
Cadaver	3/91	Lösung/Tip	Grenada 2	10/91	Tip	Operation Th. (Ind.)	11/91	Codes	Thunderbolt	1/90	Cheat
Cadaver	4/91	Tip	Gunshep	10/91	Codes	Out Run	11/91	Codes	Thunderbolt	11/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip	Hager	11/90	Cheat	Over the Net	9/91	Tip	Thunderhawk	1/92	Cheat
Cadaver	10/91	Tip	Hammelfest	3/90	Tip	P-47	4/90	Cheat	Thunder Jaws	5/90	Lösung
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösung/Kart.	Hank	4/90	Cheat	Packard	1/92	Cheat	Time Machine	3/91	Cheat
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösung/Kart.	Hard Drive 2	7/91	Cheat	Packard	9/91	Cheat	Time Machine	9/91	Freizeiter
Carrier Command	2/90	Cheat	Hard Drive 2	10/90	Cheat	Packard	2/91	Tip	Time Machine	11/92	Freizeiter
Can-Vup	4/91	Cheat	Hard'n'Heavy	3/90	Cheat	Packard	12/91	Codes	Time Machine	5/91	Cheat
Can-Vup	11/91	Cheat	Hard'n'Heavy	9/91	Tip	Packard	5/90	Codes	Time Machine	10/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip	H.A.T.E.	9/91	Tip	Packard	12/91	Codes	Time Machine	1/91	Tip
Castle Master	10/90	Tip	Hellswarm	1/90	Tip	Packard	5/91	Tip	Time Machine	5/91	Cheat
Castle Master	10/91	Cheat	Herodes of the Lance	1/90	Tip	Packard	5/90	Codes	Time Machine	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip	Hero's Quest	5/90	Lösung	Packard	5/90	Codes	Time Machine	3/91	Cheat
Chambers of Shadin	3/90	Tip	Hero's Quest	7/91	Tip	Packard	9/90	Tip	Time Machine	1/91	Tip
Chambers of Shadin	1/92	Freizeiter	Hollywood Poker Pro	2/90	Cheat	Packard	2/92	Freizeiter	Time Machine	1/91	Tip
Champion Driver	12/91	Codes	Horror Zombies	3/91	Codes	Packard	9/90	Cheat	Time Machine	2/91	Lösung
Champions of Kyrin	9/90	Tip	Horror Zombies	9/91	Cheat	Packard	7/90	Tip	Time Machine	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat	Hour of Shadow	3/90	Tip	Packard	7/90	Tip	Time Machine	5/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösung/Kart.	Hydra	2/91	Cheat	Packard	3/90	Tip	Time Machine	1/92	Cheat
Chaos Strikes Back	7/91	Lösung/Kart.	Hydra	1/91	Codes	Packard	1/92	Freizeiter	Time Machine	4/91	Cheat
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat	Hydra	4/91	Codes	Packard	1/92	Freizeiter	Time Machine	4/90	Codes
Chase H.Q. 2	1/91	Tip	Impact	1/91	Tip	Packard	7/90	Tip	Time Machine	10/91	Codes
Chase H.Q. 2	2/91	Tip	Imperium	1/91	Tip	Packard	7/90	Tip	Time Machine	5/90	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat	Imperium	12/91	Cheat	Packard	12/91	Tip	Time Machine	12/90	Tip
Chase H.Q. 2	5/90	Tip	Imperium	3/90	Tip	Packard	10/90	Lösung	Time Machine	4/91	Cheat
Chicago 90	3/91	Codes	Imperium	1/90	Lösung	Packard	2/92	Tip	Time Machine	5/90	Tip
Chio's Challenge	4/91	Codes	Indiana Jones 3	2/90	Tip	Packard	11/90	Tip	Time Machine	7/90	Tip
Chio's Challenge	10/91	Cheat	Indiana Jones 3	3/90	Tip	Packard	2/92	Codes/Cheat	Time Machine	10/90	Tip
Chio's Challenge	7/91	Cheat	Indiana Jones 3	11/90	Tip	Packard	2/90	Tip	Time Machine	4/91	Codes
Chuck Rock	9/91	Cheat	Indiana Jones 3	12/90	Tip	Packard	3/90	Tip	Time Machine	5/91	Codes
Chuck Rock	3/90	Cheat	Indiana Jones 3	1/91	Tip	Packard	1/91	Tip	Time Machine	12/90	Cheat
Clown-O-Mania	10/91	Tip	Indiana Jones 3	3/91	Tip	Packard	4/91	Tip	Time Machine	5/90	Cheat
Codemaster Isman	1/92	Tip	Indiana Jones 3	7/90	Cheat	Packard	10/91	Codes	Time Machine	12/91	Tip
Codemaster Isman	10/90	Lösung	Indiana Jones Action	4/91	Tip	Packard	7/91	Cheat	Time Machine	10/90	Cheat/Codes
Codemaster Isman	10/90	Lösung	Indiana Jones 500	1/90	Tip	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Conquests of Camelot	11/91	Tip	Inspector Gnu	12/90	Lösung	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Conquests of Camelot	7/90	Tip	Inspector Gnu	1/91	Tip	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Cross Bow	5/91	Tip	Inspector Gnu	12/90	Cheat	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Cross Bow	12/91	Lösung	Inspector Gnu	1/91	Tip	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Crystals of Arbusa	9/91	Cheat	Inspector Gnu	1/91	Tip	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Cybernost 2	3/90	Cheat	Inspector Gnu	1/91	Tip	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Danger Frak	7/90	Tip	Inspector Gnu	1/91	Tip	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Das Boot	3/91	Cheat	Inspector Gnu	1/91	Tip	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Day of the Pharaoh	3/90	Tip	Inspector Gnu	1/91	Tip	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip	Inspector Gnu	1/91	Tip	Packard	3/91	Cheat	Time Machine	7/90	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat	Inspector Gnu	1/91	Tip	Packard					

DEMNÄCHST AM AMIGA...



JOKER
VERLAG

ENTERTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

MÄRZ
APRIL

2/92

DM 7.-/öS 56.-

sfr 7.- / hfl 8,50

Lit 6.400

PREISE IM WERT VON
15.000 DM
ZU GEWINNEN!

P
J
O
K
E
R

P
C

J
O
K
E
R

P
C

J
O
K
E
R

AKTUELL

BUCK ROGERS 2

&

ELVIRA II

AUFREGEND

JETZT PACKT
LORD BRITISH
WIRKLICH AUS!

ABENTEUERLICH

FALCON 3.0

&

SIM ANT

AUSFUHRRLICH

DER MARKT

ANDERS

LAFFER UTILITIES

&

BARD'S TALE
CONST. SET



BESSERWISSEN
TIPS • CHEATS • CODES • LÖSUNGEN
MIGHT & MAGIC III • MONEY ISLAND II
THUNDERHAWK • SPACE ACE II
BUNDESLIGA MANAGER PROF.
MAD TV
u.v.a.

...AB SOFORT AM KIOSK !

CONSUMER SHOW

Stell dir vor, du bist in Las Vegas und hast keinen Pfennig Geld in der Tasche! Muß man sich da inmitten all der Spielautomaten und Roulettetische nicht wie ein Außenseiter vorkommen? So ähnlich fühlten sich wahrscheinlich viele Amigianer auf der diesjährigen Winter-CES...

Nun ist ja bekannt, daß der Amiga in den Staaten keinen allzugroßen Marktanteil hat, dort dreht sich einfach alles um MS-Dosen und Japan-Konsolen. Aber etwas beklemmend ist es schon, wenn man durch die riesigen Hallen wandert und die neuen Spiele für unsere „Freundin“ mit der Lupe suchen muß! Bei genauerem Hinschauen war's dann doch nicht so schlimm, denn viele Aussteller zeigten ihre Games zwar nur auf dem PC, produzieren bzw. konvertieren aber auch weiterhin fleißig für den Amiga. Der Nachschub dürfte also nach wie vor gesichert sein, und das ist schließlich die Hauptsache! Der erste Hersteller, den wir besuchten, war gar nicht auf der Messe, genauer gesagt, er war nicht in den Messehallen selbst zu finden, sondern in einem nahegelegenen Hotel: Palace führte die

Neuigkeiten in einer gemütlichen Suite vor, ja sogar einen leibhaftigen Amiga hatte man dabei. Zu sehen gab es einmal **Hot Rubber**, ein Motorradrennen für ein bis zwei Spieler mit vielen Gegnern, Strecken, Schwierigkeitsgraden und allem, was sonst noch dazugehört. Desweiteren **Hostile Breed**, so eine Art strategisches Shoot 'em up, das es übrigens nur und ausschließlich für den Amiga geben wird! Die Story: Ein Erdbeben hat die Forschungsstation auf dem Planeten Genaro 5 leicht in Mitleidenschaft gezogen; nun kommen allerlei tierische und pflanzliche Organismen durch die entstandenen Löcher gekrochen und machen sich ebenso breit wie unangenehm bemerkbar. Unter Zuhilfenahme von Reparatur-Robbern und Verteidigungssystemen muß man die feindliche Brut aus allen

acht Sektoren der Station vertreiben. Und zwar nicht Sektor für Sektor, sondern überall auf einmal – das ist der Clou daran, das ist spielerisches Multitasking, das ist der strategische Anteil. Noch unheimlich geheim ist das dritte Projekt, an dem im Software-Palast gerade gestrickt wird: Ein vorläufig noch namenloses Adventure für bis zu vier Computer – über (Null-) Modem bekommt dann jeder Mitspieler seine höchsteigene Perspektive und seinen ganz persönlichen Spielverlauf! Wie gesagt, (fast) alles ist furchtbar geheim, nur, daß es viele schöne digitalisierte Grafiken zu sehen geben wird, dürfen wir Euch verraten. Was Readysoft dem Publikum vorführte, kennt Ihr bereits aus unserem Preview im Januarheft bzw. dem Test in dieser Ausgabe: die comicmäßigen

Nun ist es wohl wirklich bald soweit:
G-Loc hebt am Amiga ab!



Vollgas auf zwei Rädern: Hot Rubber

ELECTRONIC

92

Live aus Las Vegas

Konsolen, Konsolen und noch mehr Konsolen...



Grafikorgien Space Ace II und Guy Spy. Von beiden Games soll neben der obligaten Amiga- auch eine CDTV-Version erscheinen, was nicht mal sooo selbstverständlich ist, denn ansonsten blieb es auf der Messe erstaunlich ruhig um Commodores vermeintliches Renommiergerät. „Zu wenig gute Spiele, zu viele miese Konvertierungen und zu viel Datenramsch – wenn das so weitergeht, könnte es bald vorbei sein mit dem CDTV!“ war ein recht bezeichnendes Statement. Tja, wem sagen die das...?

Eine besondere Leckerei hatte Activision auf der Pfanne: Auf der Compilation **The Lost Treasures Of Infocom** befinden sich sage und schreibe 20 der genialen Infocom-Adventures! Für vergleichsweise lächerliche 160 Märker hat man dann endlich wieder Zugriff auf Software-Perlen wie „Hitchhikers Guide To Galaxy“ oder die „Zork-Trilogie“. Mit Neuveröffentlichungen hielt man sich dagegen etwas zurück, für den Amiga steht in nächster Zeit lediglich **Bushbuck** an. Es handelt sich dabei um ein Adventure, das ein wenig

an die „Carmen San Diego“-Reihe angelehnt ist – hoffentlich spielt es sich letztendlich etwas gehaltvoller!

Bei U.S. Gold ist man derzeit ganz am Konsolen-Trip, sogar den Stand hatte man in der „Sega-Halle“ untergebracht. Aber auch die englische Mega-Company läßt uns Amigianer nicht am ausgestreckten Arm verhungern, demnächst stehen endlich und wirklich die Arcade-Konvertierungen **G-Loc** (Segas Nachfolger zu „Afterburner“) und **Bonanza Brothers** an. Außerdem betreute man hier die Produkte der Strategie-Spezis von SSI, wo soeben Amigaversionen von **No Greater Glory** und **Korea** in der Mache sind.

Bei Microprose gab es eigentlich nur ein Gesprächsthema – den unlängst erfolgten Zusammenschluß mit den Simulationsexperten und „Falcon“-Machern von Spectrum Holobyte! Seit nämlich Mirrorsoft (mitsamt vieler „Unter-Label“) vom Konsolen-Giganten Acclaim geschluckt wurde, steht innerhalb der Branche die Gerüchteküche nicht mehr still. Kein Gerücht sind hingegen die umfangreichen 3D-

Raumschlachten (über 100 verschiedene Missionen!) in **Mantis** und der **UMS Planet Editor** für Hardcore-Strategen. Beide Programme werden zunächst für den PC veröffentlicht, eine Amigaversion folgt aber sozusagen auf dem Fuße.

Ein abschließender Abstecher zum Stand von Accolade machte diese Messe-Enttäuschung komplett – außer dem zwar genialen, aber bereits getesteten Horror-Adventure **Elvira II: The Jaws of Cerberus** war auch hier keine neue „Amigaware“ zu entdecken. Dennoch gibt es zur Verzweiflung keinen Anlaß, selbst wenn die PC-Fraktion des öfteren zuerst bedient wird, sollen doch über kurz oder lang ALLE Programme auf den Amiga umgesetzt werden. Und was die „Gelbe Gefahr“ seitens der Konsolen betrifft: Der Zug der Zeit fährt eindeutig in Richtung anspruchsvoller und komplexer Spiele, nächster Halt CD-ROM. Der Amiga und selbst das CDTV sind also mit an Bord, die Konsolen hingegen werden sich warm anziehen müssen...



Immer wieder ein Genuß: Elvira II



Action im Multitasking-Betrieb: Hostile Breed



Guy Spy – schön, aber auch spielbar?



No Greater Glory – ein Glorienschein den SSI-Strategen?

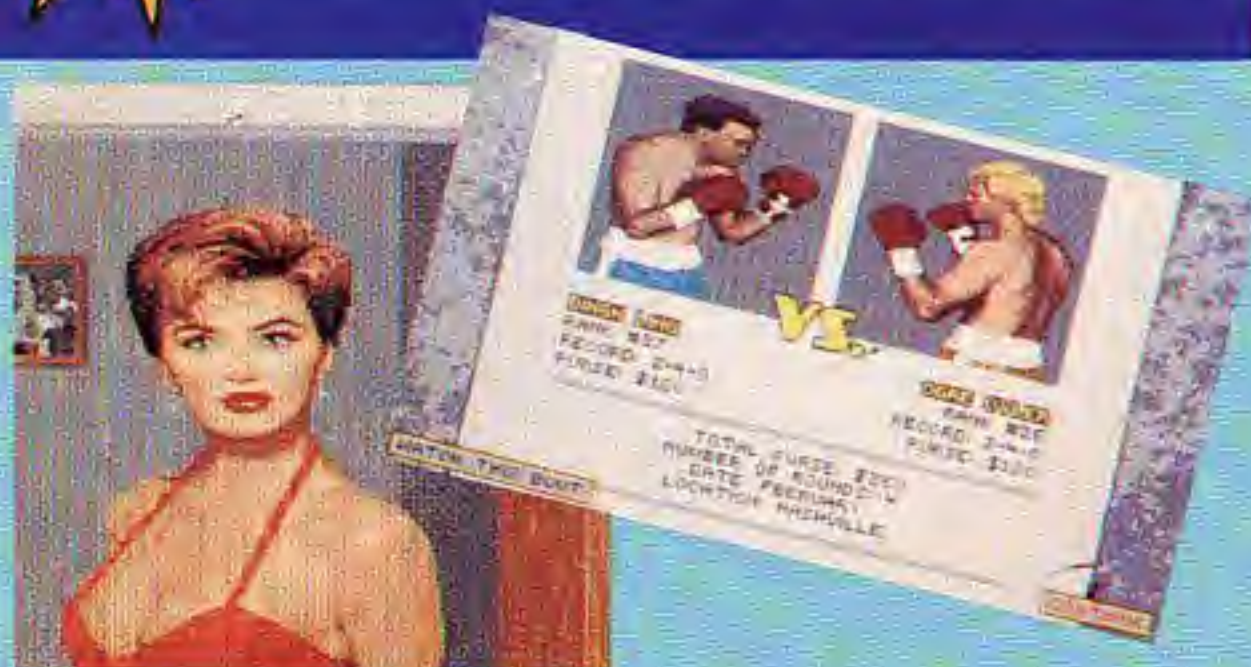
Als „TV Sports Football“ herauskam, war Cinemaware noch eine kleine Firma, die im wesentlichen von der Mundpropaganda lebte – beim Erscheinen von „TV Sports Basketball“ befand sich die amerikanische Company am Höhepunkt ihres Schaffens.

Und jetzt?

KO oder OK?



SPORTS BOXING



Tja, wie sag ich's bloß den Fans? Aber es hilft ja nichts: Bis jetzt existiert noch kein herausragendes Boxspiel für Amiga-Tysons, weder „Final Blow“ noch „4D-Sports Boxing“ konnten 100-prozentig überzeugen – und Cinemawares neue PC-Konvertierung kann das leider auch nicht! Gerade die optische Präsentation, bisher eigentlich immer ein Pluspunkt der TV-Sports-Reihe, ist diesmal arg „normal“ und gar nicht mehr so fernsehmäßig ausgefallen, wie man sich das erhofft hätte. Werfen wir aber trotzdem erstmal einen Blick auf die vorhandenen Features:

Ganz ähnlich wie bei einem Rollenspiel darf man sich zunächst anhand verschiedener Werte (Alter, Größe, Gewicht, Reichweite, Kampfstil etc.) einen eigenen Boxer zusammenbasteln

und ihm anschließend ein individuelles Outfit verpassen (Farbe von Haut, Haar und Hose). Dann braucht unser Digi-Rocky natürlich auch bestimmte Leistungsdaten für Ausdauer, Beinarbeit, „Killerinstinkt“ und spezielle Schlagkombinationen, desweiteren einen Manager und einen Trainer. Sofern genügend Kohle in der Kasse bzw. erkämpft worden ist, kann man seinem Baby noch viel mehr Gutes antun: beispielsweise den alten Trainer feuern und 'nen neuen anstellen, der ihm spezielle Tricks beibringt; oder Schaukämpfe bestreiten und eine bessere Trainingsausrüstung anschaffen (wobei es hier auch so witzige Alternativen wie Tabasco-Sauce zur Schärfung des Killerinstinkts gibt!). In stillen Momenten bildet sich der Box-Promotor von

Welt dann mit dem „Boxing Magazine“ weiter (Weltrekorde, Kampfergebnisse, Veranstaltungspläne, Kleinanzeigen), studiert Statistiken oder erkundet die Eigenarten des nächsten Gegners.

Die Kämpfe selbst kann man alleine oder zu zweit bestreiten und auf Wunsch auch komplett dem Computer überlassen. Den Ring sieht man dabei zunächst aus der Vogelperspektive, für den anschließenden Nahkampf wird dann aber auf die wesentlich realistischere Seitenansicht umgeschaltet. Die Grafik ist an sich nicht schlecht, es wurde sogar ein sehr hübscher „Dreh-effekt“ eingebaut, insgesamt hätte man sich von Cinemaware aber schon deutlich mehr erwartet. Beim Sound überzeugt lediglich die Sprachausgabe, Musik und Geräusche sind mittelmäßig bis enttäuschend. Steuerungstechnisch sind ebenfalls keine Offenbarungen zu vermelden, die Maus ist nur teilweise einsetzbar, und die Joystick-Steuerung arbeitet recht zäh.

Das Hauptmanko des Spiels ist aber, daß es gewissermaßen zwischen allen Stühlen sitzt: Für Statistiker gibt's zu wenig Statistiken und für Actionfans zu wenig Action. Da nützen auch die in der Anleitung erklärten Boxregeln nichts mehr – TV Sports Boxing ist ein Schlag unter die Gürtellinie der Fans! (mm)



TV Sports Boxing

Grafik:	70%
Sound:	53%
Handhabung:	59%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	59%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Cinemaware

Genre: Sport

Spezialität: 1MB erforderlich (Chip- oder Fast-RAM), HD-Installation möglich.

Die Schicksalsklinge

Demnächst auch auf Ihrem Monitor!

Aufgrund erhöhter Nachfrage...

Jetzt vorbestellen!

Bestellungen an Attic-Software GmbH, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt 1
oder bestellen Sie telefonisch unter 07424/3814



DARKSPYRE

Die Götter werden auch immer wählerischer: Kaum gefällt ihnen die Fantasy-Welt in Electronic Zoos neuem Action-Rolli nicht mehr, schon setzen sie einen mysteriösen Turm in die Landschaft. Den soll nun ein tapferer Held durchmessen, oder es ist Weltuntergang angesagt!



Wenigstens haben die erzürnten Himmelväter eine angemessene Zeitspanne für das Unterfangen angesetzt, wobei sich Handbuch und Umschlag darüber streiten, ob für sowas nun 300 oder gar 2000 Jahre angemessen sind. Wie lang die Gnadenfrist aber auch immer gewesen sein mag – fest steht, daß alle bisherigen Versuche scheiterten, und der Jüngste Tag nun in unmittelbare Nähe gerückt ist. Doch eine letzte Chance wird den Menschen noch zugestanden, und so ist es nun an Euch, die über 50 Level des Darkspyre zu erforschen.

Diese etwas kruse Story bildet den Auftakt zu einem erfreulich abwechslungsreichen Hau- und Sammel-Rollenspiel, dessen Vogelperspektive etwas an „Gauntlet“ erinnert. Hier geht es jedoch nicht allein darum, in Echtzeit Gegner zu verdreschen und Schlüssel oder andere Items an den richtigen Stellen zu benutzen. Nein,

man muß nebenher Fallen entschärfen, Zaubersprüche bzw. -tränke aufsammeln und richtig verwenden oder gar Geschicklichkeitstests absolvieren. Wer den Fertighelden nicht mag, kann auch seinen eigenen basteln, dessen anfängliche Charakterwerte wie Stärke, Ausdauer usw. entweder „erwürfelt“ oder per Hand verteilt werden (natürlich nicht unbegrenzt).

Ist der aktuelle Level gründlich erforscht, darf man mit Hilfe eines Dimensionstores in den nächsten vorstoßen. Doch Obacht: Erstens gibt es kein Zurück mehr (was unerledigt blieb, wird ewig unerledigt bleiben), und zweitens gleicht kein Spiel dem anderen! Wer wegen eines bedauerlichen Trauerfalles auf die Savestände zurückgreifen muß, wird bei erneuter Benutzung des Levelgates also an völlig anderer Stelle herauskommen. Und wo wir gerade vom Saven reden: Dazu benötigt man eine spezielle Rune, die

sich leider nur einmal pro Stockwerk auftreiben läßt.

Wenn sich der düstere Spyre recht kurzweilig spielt, so liegt das bestimmt nicht an der Optik, denn die bietet zwar recht ordentliche Animationen und ebensolches Scrolling, ansonsten aber kaum jemals mehr als unbedingt notwendig. Auch Sound und FX stammen aus einer der unteren Sohlen: Nervig und nicht gerade einfallsreich. Interessanter kommt da schon die Menü- und Iconsteuerung daher, kann man doch ganz nach Belieben Stick, Maus oder Tasten einsetzen – die beste Lösung ist dabei wohl eine Mischung aus Keyboard und Nagetier. Auch die Idee mit dem Inventory, das sich wie ein Workbench-Screen rauf- und runterschieben läßt, ist grundsätzlich gar nicht übel. Wer ein schmaleres Spielfeld in Kauf nimmt, hat so stets raschen Zugriff auf seine gesammelten Items, was sich ab und an als lebensrettend herausstellen mag.

Falls Ihr also nicht sooo viel Wert auf Präsentation legt, solltet Ihr Darkspyre ruhig mal einen (Licht-) Blick schenken... (jn)



Darkspyre

Grafik:	44%
Sound:	22%
Handhabung:	76%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	62%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Electronic Zoo

Genre: Abenteuer

Spezialität: Zwei Disketten, Codeabfrage, englisches Handbuch, Erfolgreiche Turmstürmer dürfen ihre Highscores verewigen.



AMIGO!

DAS BESONDERE DISK-MAGAZIN

Wenn Sie in den Magazinen des Joker Verlags inserieren, wird das der Konkurrenz gar nicht gefallen!

Verständlich, die würde es natürlich lieber sehen, wenn Sie Ihr Leben lang nicht auf diese Form der Werbung gekommen wären - EFFIZIENT und dabei unglaublich **PREISGÜNSTIG!**

Anzeigen in unseren Magazinen „Amiga Joker“, „PC Joker“ und den systemübergreifenden Sonderheften sind deshalb so wirkungsvoll, weil diese Publikationen für ihre Leser förmlich maßgeschneidert werden! Und vielleicht auch, weil sich Monat für Monat mehr Leser für unsere Magazine entscheiden (merke: Maßanzüge sitzen einfach besser...). Ja, und natürlich auch ein bißchen deshalb, weil wir allen Kunden unser Know How in Sachen Gestaltung, Satz und Druckvorbereitung gerne zum Selbstkostenpreis zur Verfügung stellen.

Tja, Inserate in einem Joker Magazin sind halt eine rundum vernünftige Sache. Einzig und allein Ihre Konkurrenz, die wird nicht begeistert sein! Aber, falls Sie damit leben können...

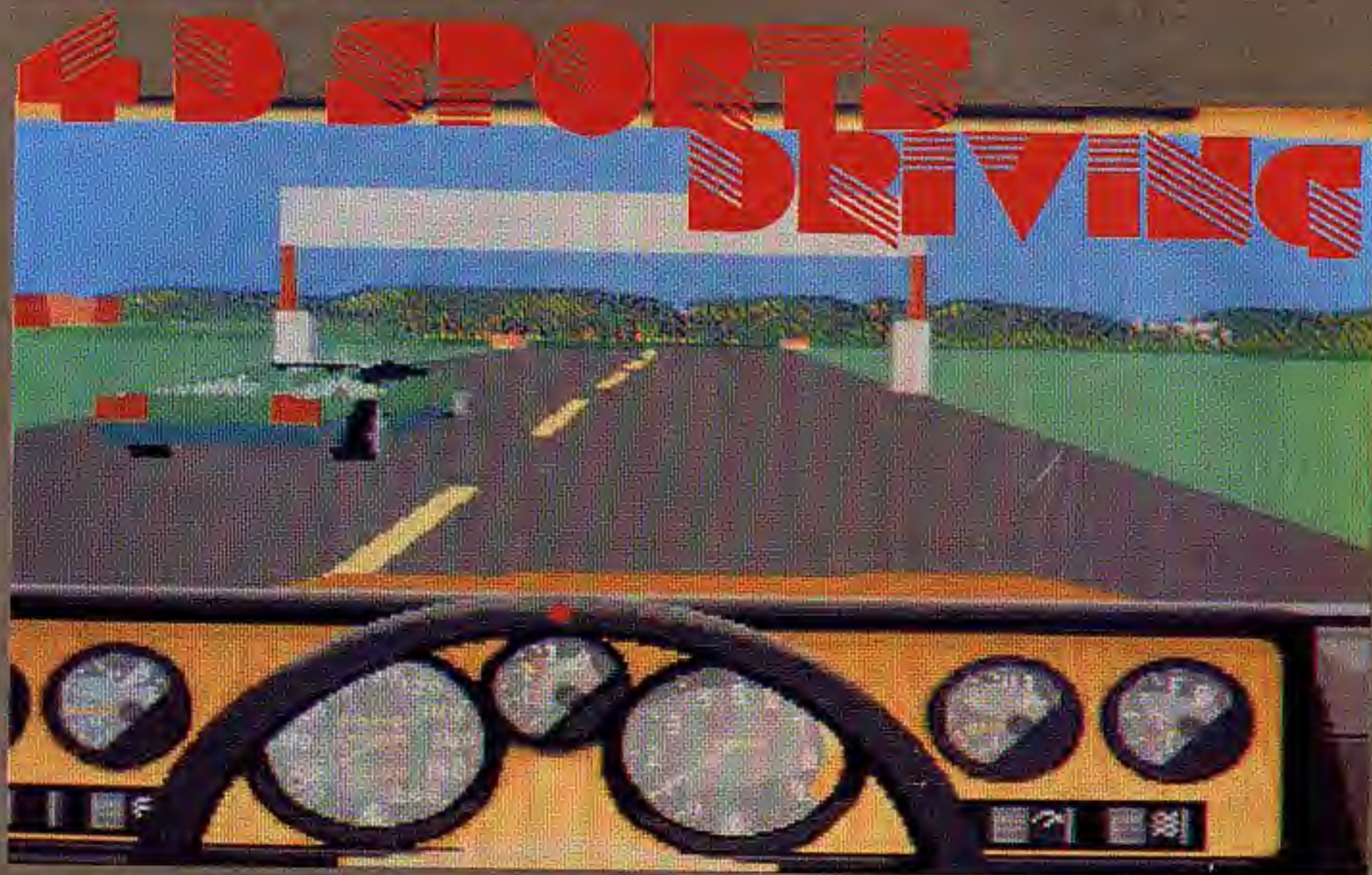
Rufen Sie uns doch einfach mal an:

089 / 46 05 822 (Herr Preßler) oder 04221 / 88 578 (Herr Borgmeier)

Wir schicken Ihnen die Media-Unterlagen aber auch gerne zu, wenden Sie sich bitte an folgende Adresse :

Joker Verlag Anzeigenabteilung Untere Parkstraße 67 D-8013 Haar bei München

Genau vor einem Jahr hatten wir im Märzheft schon mal den Test eines Autorennens mit Vektorgrafik – der Insider wird wissen, daß hier nur das fulminante „Hard Drivin 2“ gemeint sein kann. Jetzt ist wieder März, folgerichtig testen wir auch wieder ein Autorennen mit Vektorgrafik...



Leider ist das Ergebnis trotz der unübersehbaren Ähnlichkeiten zu Dornmarks Pistenjagd diesmal ein völlig anderes – damals hätte es beinahe zu einem Hit gereicht, unser heutiger Testkandidat gehört dagegen eher in die Rubrik der Fast-Flops. Warum? Darum:

Losgehn tut's noch äußerst vielversprechend, in den diversen Haupt- und Untermenüs kann man vom Grafikdetailgrad über die gewünschte Karosse bis hin zum bevorzugten Gegner allerlei hübsche Dinge auswählen. Die zwölf angebotenen Wägelchen rotieren auf einer Drehbühne, während der Amiga gleichzeitig die technischen Daten kundgibt. Das Sortiment an konkurrierenden Fahrern besteht immerhin aus sechs witzigen Figuren, alternativ dazu kann man auch einfach gegen die verrinnende Zeit anfahren. Wo wir schon mal bei der Sechs sind – ebenso viele Strecken sind hier im Grundsatz vorhanden. Im Grundsatz heißt, daß man sich mit Hilfe seiner Maus und des eingebauten Editors beliebig viele weitere Pisten aus den einzelnen Kurven, Kreuzungen, Loopings, Eisflächen etc. zusammenstellen und auf Disk absaven kann. Das klappt übrigens wunderbar, der Rechner macht den Konstrukteur sogar auf-

merksam, sollte er einen Fehler beim Pistenbasteln verbrochen haben.

Auch sonst ist allerhand ein-, um- und abschaltbar: während der Fahrt kann man (per F-Tasten) zwischen verschiedenen Ansichten wählen, das dramatische Geschehen auf Video bannen und den Begleitsound (Musik & Motorengebrumm) abwürgen, sobald er zu nerven beginnt. Darüberhinaus gibt es für jeden Kurs eine eigene Highscoreliste und weiß der Kuckuck, was noch alles. Die Vektorgrafik sieht ganz ordentlich aus, und über mangelnden Realismus kann man sich ebenfalls nicht beschweren; beispielsweise ist es problemlos möglich, die Strecke zu verlassen und eine Abkürzung durchs Gelände zu nehmen – dafür kassiert man dann halt Strafsekunden.

Hört sich doch alles ausgesprochen gehaltvoll an? Dennoch erscheint es äußerst zweifelhaft, daß sich jemand dieses Programm wirklich länger als zwei, drei Stündchen antun sollte! Denn ganz gleich, ob man nun seine Maus quält, zum Joystick greift oder sich schlußendlich noch auf die Tastatur besinnt – das Ergebnis ist in jedem Fall niederschmetternd. Unabhängig von der angewandten Methode ist die Steuerung zäh und träge, es kostet unheimlich viel Nerven, die Karre

überhaupt auf der Straße zu halten. Nebenbei bemerkt, gab es dieses Problem mit der Steuerung auch schon bei der vor einem knappen Jahr veröffentlichten PC-Version der „vierdimensionalen“ Sportfahrrerei; daß es bis heute nicht aus dem Weg geräumt wurde, spricht nicht gerade für das Engagement von Mindscapes Programmierern... (C. Borgmeier)



4D Sports Driving

Grafik:	73%
Sound:	62%
Handhabung:	34%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	51%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Mindscape	
Genre: Simulation	

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt, HD-Installation ist möglich.

Fax: 0 82 32 / 85 77

VERSANDKOSTEN: Vorbestellung 4,00 - Post-Nachnahme 2,00 - Absond. Vorbestellung (nur EG oder best.) 12,00

Ab 4 Spielen Versandkosten frei!

Bestellzeiten: Tel: 0 82 52 / 64 09 - Montag-Samstag 9-22 Uhr - 24 Std. Anruf/beanwortet
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!
Defekte Spiele werden gratis umgetauscht!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, Sega Master, Mega Drive, Lynx, Gameboy)
Auf Wunsch Sicherheitskarton - 2,50 DM



AUSSER SPESEN NICHTS GEWESEN? **SPACE ACE II: BORF'S REVENGE**

Sullivan Bluth und Ready Soft haben wieder zugeschlagen: Nach zwei Jahren am Abstellgleis feiert Weltraumheld Dexter nun sein standesgemäßes Comeback in einer neuen Grafik- und Soundorgie. Und wie steht's um die Spielbarkeit? Welche Spielbarkeit?!

Logisch, daß die kanadischen Entwickler an ihrem offensichtlich erfolgreichen Spielkonzept nichts Großartiges geändert haben – kein Wunder, daß Space Ace II in genau dieselbe Kerbe schlägt wie der Vorgänger. Borf's Rache sieht in der harten Amiga-Praxis daher so aus, daß sich die Fronten zwischen Präsentations-Feinschmekkern und Spielbarkeits-Fanatikern um keinen Millimeter verschieben werden: Wer „Dragon's Lair“ und Konsorten schon immer mochte, wird an diesem Game nicht vorbeikommen; wer derlei „spielbare Grafikdemos“ mit Verachtung straft, wird auch Ready Softs neuestes Werk links liegen lassen. Ach,

macht das doch unter Euch aus, wir werfen einstweilen einen Blick auf die Story:

Wie man das von einer Fortsetzung erwarten darf, handelt Space Ace II wieder von einem kreuzbösen Schurken, 'nem heldenhaften Helden, einer entführten Freundin und dem drohenden Untergang des Universums. Mit anderen Worten, Teil zwei der Weltraum-Saga knüpft da an, wo der Vorgänger aufgehört hat: Blondschoß Dexter hat sich zwischenzeitlich vom Kampf gegen seinen Erzfeind erholt, an dessen Ende Commander Borf unter dem Strahl seiner eigenen Infantilitäts-Kanone zu einem knuddeligen Baby mutierte. Das Leben könnte also schön sein, denn die entführte Freundin ist in Sicherheit, das Universum gerettet und der Joystick in der Schublade. Damit das nicht ewig so bleibt, setzen Borf's Schergen ihren Meister erneut unter die Strahlen-Wumme (merke: zweimal bestrahlt macht alles wieder heil) und schnappen sich ein weiteres Mal Dexters Mädels. Damit ist endlich wieder alles beim Alten – die Galaxis zittert vor Borf's Rache, die entführte Schönheit will gerettet werden, aus Dexter wird Space Ace, und der Stick darf auch wieder aus der Schublade... Zugegeben, noch hohler läßt sich eine Story beim besten Willen nicht stricken. Aber was Grafiker und Programmierer daraus gemacht haben, das kann sich nunmal sehen und hören lassen! Einmal mehr glaubt man vor einem Zeichentrickfilm zu sitzen, einmal mehr sprengt die Qualität der Animationen alle Dimensionen. Unterlegt ist das Spektakel mit allerfeinsten Musikstücken, genialen Effekten und zum Schreien schöner (digitalisierter) Sprachausgabe. In punkto Präsen-



tion ist Space Ace II also fraglos ein Meisterwerk – wer hätte auch etwas anderes erwartet? Spielerisch schlafen dem Action-Freak dagegen wiederum die Füße ein – wer hätte auch etwas anderes erwartet?

Noch immer beschränkt sich die Möglichkeit, ins Geschehen einzugreifen, auf ein kurzes Wackeln am Joystick. In jeder der insgesamt 27 (kurzen) Szenen werden dem Spieler nur ein, zwei Bewegungen abverlangt, wenn's hoch kommt, muß man dazu auch noch auf den Feuerknopf drücken. Die einzige Schwierigkeit besteht darin, herauszuknobeln, wann und wo man am Stick zu rütteln hat, das Game ist ruckzuck durchgespielt. Da ist man fast schon dankbar, daß einzelne Szenen gelegentlich etwas zu schnell animiert sind – ehe man sich versieht und die Situation durchblickt, haben die Monster bereits ihre Schuldigkeit getan, und eines der drei kostbaren Spielerleben ist ausgehaucht. Zweifelsohne schraubt dieses „Feature“ den Schwierigkeitsgrad in ungeahnte Höhen, ein Dreijähriger wird tatsächlich nicht so ohne weiteres mit Borf's Spießgesellen fertig werden! Aber keine Sorge, Ihr Dreijährigen, es gibt ja noch eine Save-Option. Freilich kann hier nur ein



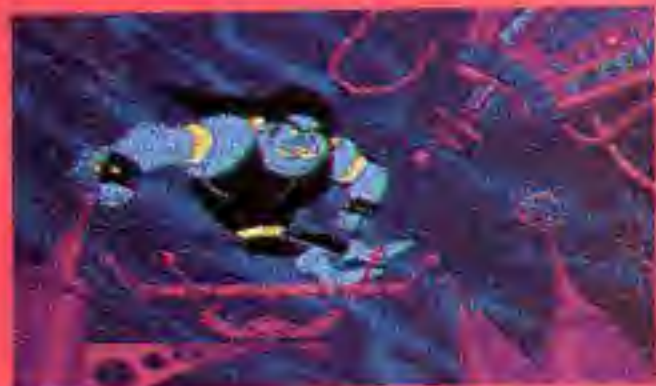
einzigster Spielstand abgespeichert werden, aber das ist ja fast schon einer zuviel...

Besonders, weil die Saverei mehr als umständlich ausgefallen ist: Die Funktion wird während einer Spielszene per Tastendruck aufgerufen, sobald das Bild geschafft ist, beamt das Programm den aktuellen Spielstand auf eine Extra-Disk. Dann wieder die Game-Disk, zum Laden die Extra-Disk, anschließend die Game-Disk – ein Musterbeispiel an Bedienungs-freundlichkeit! Auch die andauernde Wechselei der fünf Scheiben ist ein wahres Vergnügen, besonders, wenn man nur ein Laufwerk besitzt. Wer sich jetzt im Wissen um seine Festplatte die Hände reibt, der hat zu früh gerieben – HD-Installation steht bei Space Ace II leider nicht am Programm. Wohl dem, der einen Doppel- oder gar Dreifach-Läufer sein eigen nennt!

Kommen wir langsam zur Kernfrage: Soll man tatsächlich knapp 110 Mäuse

für schöne Bilder, tolle Soundunterma-lung und etwa eine Stunde Spielspaß zum Fenster rauswerfen? Natürlich nicht! Es sei denn, Ihr wart in der Spielhalle schon immer von Power-Präsentation à la Don Bluth fasziniert

flimmern. Nur: Dagegen ist Ready Softs abgespeckte Version wiederum ein echtes Sonderangebot, zumal sie sich mit einer „Standard-Freundin“ und 512K Speicher begnügt. Tja Leute, alles ist relativ... (pb)



und wollt sowas endlich auch daheim haben. Dann könntet Ihr Euch aller-dings auch das Laserdisk-Original und einen Bildplattenspieler samt Amiga-Interface besorgen, womit die Figuren des ehemaligen Disney-Starzeichners noch eindrucksvoller über den Screen



Space Ace II

Grafik:	98%
Sound:	94%
Handhabung:	51%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	24%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	48%

Für Anfänger

Preis: ca. 109,- DM

Hersteller: Ready Soft

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Der Sound ist ab-schaltbar, es gibt Tastatur-steuerung und Pausenfunktion sowie ein deutsches Hand-buch und einen Poster.

Wie muß wohl ein Rennen aus der Vogelperspektive aussehen, um nach „Super Cars II“ das Benzin im Blut erneut zum Kochen zu bringen? Jedenfalls anders als der aktuelle Versuch von Genias!

Zur Wahl stehen die Teilnahme an einer kompletten Rennsaison, ein Einzelrennen und der Trainingsmodus; drei Schwierigkeitsgrade komplettieren das Hauptmenü. Außerdem darf man sich einen von acht Formel-1-Boliden aussuchen, die sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Schaltung unterscheiden. Mit dem Flitzer geht's dann auf einen der 16 Kurse (von Hockenheim bis Spa ist alles vertreten), wo uns ein Wiedererkennungseffekt erwartet: Warm-Up macht seinem Namen alle Ehre und wärmt die Spielidee von „Champion Driver“ und Konsorten nochmal auf...

Immerhin ist die Empfindlichkeit der Lenkung variabel, und man darf während eines Boxenstops andere Reifen aufziehen, die Spoiler-



neigung verändern und seine Stoßdämpfer neu abstimmen – Extras oder Zusatzausrüstung sucht man jedoch vergeblich. Genau wie herausragende Grafik, die Hintergrundlandschaften sind von der schlichten Sorte, das multidirektionale Scrolling ist nicht ganz ruckelfrei. Auf längeren Ge-

raden kommt bei hohem Tempo zudem das Gefühl auf, man fahre rückwärts; trotz Mini-Streckenkarte und schnell reagierender Steuerung sind Crashes manchmal unvermeidlich. Na, wenigstens weiß der Sound halbwegs zu gefallen, die Titelmusik ist prima, und Motorengeräusche haben

WarmUp

wir auch schon schlechtere gehört.

Was soll man sagen: Im groben und ganzen ist Warm-Up zwar durchaus brauchbar, aber wer braucht heutzutage noch ein lediglich brauchbares Amiga-Rennen? (pb)



Warm-Up

Grafik:	49%
Sound:	66%
Handhabung:	58%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	56%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Genias/Linel

Genre: Sport

Spezialität: Zwei Disketten, Pausenfunktion, Highscores und Spielstände speicherbar, über Netzwerk bis zu 16 Spieler.

Der Amiga Joker meint:
Ab sofort mehr Krieg für's Geld: Harpoon

Kenner haben es sicher gleich gemerkt: Harpoon ist alles andere als neu – bereits vor einem Jahr wurde die Seeschlacht vom PC auf den Amiga konvertiert und von uns getestet. Allerdings tut sich nun erkennbar mehr am Meer!

Bei Three-Sixty hatte man wohl einen großzügigen Tag, jedenfalls liegt neuerdings neben der originalen Monumentalschlacht noch das „BattleSet 2“ mit in der Packung. Dabei hatten wir uns seinerzeit über mangelnde Vielfalt doch gar nicht beschwert...

Ein Blick zurück ohne Zorn: Nach wie vor übernimmt man die Kontrolle über einen Flottenverband aus diversen Schiffen, die wahlweise für die NATO bzw.

Harpoon

Mehrwasser...

UdSSR in den Kampf ziehen. Die Seeschlachten werden in Echtzeit und mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt, wer sich am englischen Bildschirmtext nicht stört, darf sich mit der Maus durch zahllose Menüs nagen. Altersschwache oder unsichere

Admiräle können zwischen- durch ihren Spielstand speichern oder eine Tasse Kaffee trinken gehen. Harpoon spielt sich gemächlich wie eh und je, es wird reichlich von Diskette nachgeladen und der Bildschirm nur träge aufgebaut. Grafik und Sound



lösen gleichfalls noch immer keine Sturmflut aus, insofern: „Same procedure as last year.“

Allerdings bekommt man für 99,- DM nun eine dritte Disk mitsamt deutscher Anleitung und Horrorvision: Mitte der Neunziger stürzten sowjetische Hardliner den guten Gorbi (zu spät, hä-hä...), kurz darauf beginnt der Totalangriff gegen die Nato. In 16 verschiedenen Szenarien muß der Spieler entweder die NATO-Truppenversorgung gewährleisten oder den sowjetischen Angriffsplan in die Tat umsetzen. Sofern Ihr Euch also von dieser „Neuaufgabe“ nicht zuviel erwartet und das Original nicht, 1 MB Speicher hingegen schon besitzt, dürft Ihr unserthalben gerne zugreifen – auf eine Bewertung haben wir aus naheliegenden Gründen verzichtet. (pb)

?EINS ZU US ZWEI?

CDTV-Konvertierungen im Kurztest



Wo „Eins zu Eins“ draufsteht, ist auch heute wieder „Eins zu Eins“ drin - drei CD-Umsetzungen bekannter Amiga-Titel sind uns unlängst auf den Schreibtisch geflattert. Gute Nachrichten für CDTVler: die Palette reicht von ordentlich bis genial!

Winzer

Diese Wirtschaftssimulation verdient ihren Namen gleich in doppelter Hinsicht, geht es doch gewissermaßen um ein feuchtfröhliches Thema. Bis zu vier Nachwuchs-Winzer dürfen hier antreten, um mit einem Weinberg, etwas Kapital und noch weniger Material als Grundausrüstung aus dem süßen Rebensaft die edelsten Weine zu keltern. Das heißt, eigentlich geht es natürlich um die meisten Deutschmarks - ob man die mit Eisweinen und Spätlesen oder mit billigem Massengesöff scheffelt, bleibt jedem selbst überlassen. Technik, Optik und Spielung wurden unverändert übernommen, allerdings artet das Anwählen der Menüs mit dem Fadenkreuz in schweißtreibende Fummelarbeit aus! Und wer weder über RAM-Karte noch Diskettenlaufwerk verfügt, kann leider nicht speichern und hat somit schon bald ausgewinzert. Andererseits ist ein eingebautes Weinbauern-Lexikon neu hinzugekommen, der Schiedsspruch lautet daher: **In Ordnung** (Starbyte, ca. 89,- DM)

Turrican

Ja doch, es stehen wieder haarsträubende Baller-Streifzüge durch die fünf Turrican-Welten an, um dem Übelwicht Morgul eins vor die Birne zu brettern. All die versteckten Extras, die Superwaffen und natürlich die Gegner des Originals sind mit von der Partie. Aber die Nachricht des Tages ist sicherlich, daß sich die Action-Orgie mit dem CDTV-eigenen Infrarot-Pad nach kurzer Eingewöhnungszeit bestens dirigieren läßt - für ein Game dieser Art ja besonders wichtig! Rein technisch gibt es wenig zu bemerken, der Schillerscheiben-Turrican gleicht seinem Disk-Bruder auf's Haar. Das gilt sowohl für die tolle Grafik mit dem samtweichen Scrolling wie auch für Chris Hülsbecks „O(h)rchester“. Nur die abspeicherbaren Highscores sind der neuen Technik zum Opfer gefallen, aber wer wird schon wegen einer solchen Lappalie auf seinen Turri verzichten? Urteil: **Super** (Rainbow Arts, ca. 89,- DM)

Turrican II

Na, vielleicht läßt sich über eine Verzichtserklärung doch noch reden, wenn Ihr erstmal hört, daß auch der zweite Hurrican-Turrican bereits auf CD sein Unwesen treibt! Der neue Endgegner heißt „Maschine“, es sind wieder fünf Welten zu durchmessen, und die tollen Extrawaffen von Teil Eins wurden noch um springende Bälle erweitert, die jeden Gegner unter wahren „Kreuzfeuer“-Beschluß nehmen. Und wieder eine ebenbürtige Umsetzung - wer Unterschiede zur normalen Amiga-Version sucht, wird auch mit der Lupe höchstens beim fehlenden Score-Saven fündig. Spürnasen mit Hörgerät bleiben gleichfalls erfolglos, denn der Hammersound klingt ebenso lupenrein wie die Sprachausgabe. Also doch Verzicht? Ach was, Turris kann man nie genug haben! Urteil: **Super** (Rainbow Arts, ca. 89,- DM)



WINZER



TURRICAN II

TURRICAN I

TOP AMIGA HARD- UND SOFTWARE

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.

Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!



Dienstprogramme / UTILITIES / DFÜ

- Best. Nr.
- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
 - 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
 - 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
 - 012 DME-EDITOR Text-Editor in deutsch konfiguriert
 - 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
 - 026 NOFASTMEM, resettest, softwarem., Abschalten des Fastrams
 - 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenchmenüs, deutsch
 - 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
 - 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25" Etikettenlabel mit deutscher Anleitung
 - 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
 - 041 DFÜ-TERMINAL-DISK enthält Access V1.4, AZComm II, Comm
 - 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten
 - 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
 - 050 DATAMADE eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, komplett in deutsch!
 - 066 18UTILITIES u.A. Fonteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
 - 067 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DFÜ-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
 - 068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datenrechner!
 - 069 DFÜ-PROGRAMME noch einmal 6 Amiga-DFÜ-Programme
 - 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
 - 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Passwort geöffnet werden, deutsch
 - 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
 - 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB!
 - 074 DISKOPII organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten!
 - 075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, deutsch
 - 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy, Checkdisk, Speedtest u.s.w. Deutsch, Der Hit!
 - 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikbindung, mit dt. Anl.
 - 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebiger Erweiterbar, mit Fahrtroutenvorschlag!
 - 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
 - 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch

SPIELE / UNTERHALTUNG

- Best. Nr.
- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl.
 - 005 TETRIX der Spielhallenhit! Achtung, macht süchtig!
 - 009 BLIZZARD ein Super-Ballerspiel
 - 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenaufwerke!! 3 Disk DM 15,-
 - 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Birds Tale, deutsch
 - 014 XYTRONIC intergalaktische Handelsimulation, deutsch
 - 015 ZATUR ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
 - 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
 - 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch, 1MB
 - 022 BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher
 - 023 WERNER-GAME das Flaschen-Spiel
 - 027 STAR-TREK Version von T. Richter mit deutscher Anleitung, 2 Disk DM 10,-
 - 029 PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
 - 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
 - 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anl.
 - 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
 - 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung
 - 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
 - 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
 - 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
 - 052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
 - 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
 - 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
 - 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
 - 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
 - 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
 - 063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
 - 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
 - 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
 - 080 MOONBASE ein Weltraumspiel



- 081 DRAGON CAVE erkunden Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, deutsch, Benötigt 1MB
- 082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!
- 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!
- 086 JUMPY ein Hunt- und Sammelspiel in deutsch
- 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games, deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Ballchen. Mit diskettensicherer, Chinesisch- und Englisch-Sprache.

- 089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplett deutsch.
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor, deutsch
- 092 BORSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder, Deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieleeditor, deutsch
- 094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spielstark!
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler!
- 096 PYTHAGORAS Handelsimulation für 1-4 Spieler, deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 DISC Geldspiel-Automat, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megakrüben! Komplett in deutsch. Der PD-Hit! Benötigt 1MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skifahren-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, deutsch und TETRIS mit Zweispielermodus
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es feuern, leeren...
- 107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 108 BOULDERCRASH V1.3 hübsche Boulder...-Variante
- 109 MÜNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 110 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln! Deutsch
- 032 SKAT sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik!

ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 15! Virenskiller-Programmen
- 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenskillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung 2Disk DM 10,-
- 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 AMIGA-DOWNLOAD-FONTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
- 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche, Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte, Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch
- 116 POST leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
- 117 SUPERPRINT druckt kurzen Text beliebig groß auf Endospapier
- 118 PRINTER DISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Satzsetz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 45,-
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-
- 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs! Benötigt 1MB-Speicher 2 Disk DM 10,-

HOBBY / HAUSHALT

- 001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
- 007 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
- 049 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
- 065 CD- UND PLATTENLISTE Katalogisierungsprogramm, deutsch
- 125 OKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt OKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplett in deutsch
- 126 FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, deutsche Anleitung
- 127 KALORIENWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplett in deutsch
- 128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, deutsch
- 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumenfest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
- 130 ORAKEL befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von

Best. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS Nr.

- 018 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 5,-

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch!
- 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch
- 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung, Strom, Widerstand 2 Disk DM 10,-
- 136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor!
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktabgabe! Deutsch: Ein Astronomie- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
- 139 MATHEPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet! Deutsch

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 40,-
- 030- SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 25,-
- 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen, 1MB Speicher erforderlich DM 40,-
- 055 M.E.D. soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit deutscher Anleitung
- 140 GRAFIKSHOW mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
- 141 AGATRON-GRAFIK-SHOW
- 142 MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
- 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut!
- 144 MIDI-PANIC Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities, deutsch
- 145 ART-SLIDESHOW mit sehr schönen, gezeichneten Bildern



PROGRAMMIERSPRACHEN

- 036 PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung
- 146 ZC-COMPILER C-Compiler
- 147 UTILITIES für Programmierer z.B. Disobject, IBM-Handler, M2-Maker
- 148 FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung
- 149 LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung
- 150 HILFS- UND DIENSTPROGRAMME für Modul-Programmierer. Im einzelnen: COTITLER, CLITITLER, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJUMP, WINDOWIX
- 151 PDC ein komplettes C-Programmier-system mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext 3Disk DM 15,-
- 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS Text, Videodatei, Platten-liste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLI Pack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemaper, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Battleforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 69,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

Komplettpreis 10 Disks 35,- DM

SPIELE-PAKET I + II

20 DM

WARE ZU FAIREN PREISEN !

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer!
Enthalten sind unter anderem: DaVinci, Business-Paint, Geo, Analysis, Video-Verwaltung, AmiDat, Power-Packer, DiskSpeed, Rechenrainer, Boulder, Roll On, Lucky Loser, Berserker, Dir Utility, Diskcat, Disk-Label-Druck, Pit Dry Gen, Drip, Maze Man, Noch Eins, Ahoi!, MS-Text, Elements, SD-Backup, Turbo-Backup, PCopy, GPrint, Steinschlag, 3D-Labyrinth, Egyptian Run, Icon Assembler, Pointer-Animator, Fast Disk, Mastermind, Chess, Boot Intro, WB-Pic, Deluxe-Hamburger, Mega WB, Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme!

100 Programme **KOMPLETTPREIS** nur **89,- DM**

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse!

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intul Tracker, Mad-Factor, Anti-Virus, Sequencer, Amiga-Paint, MED-Beatstomper, Superprint, Moleküldatenbank, R.O.M., Mandelbrot, ABACUS, Fahrprüfung, Perfect English, Latein, DaVinci, Diskmonitor, Schreibkurs, Quizmaster, Billard, Feldherr, Grav-Attack, Tabellenkalkulation, Buchhaltung u. Jahresbilanz, Klecks, Briefkopf, Videoverwaltung, Roulette, Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel Assistent, Musikdatei, Fix-Disk, Beatmaster, StarChart, Horoskop, DiaPaint, Packer, Imperium und weitere 60 Programme

Das ideale Paket für jeden Amiga-Fan zum **KOMPLETTPREIS** von nur **89,- DM**

SUPERGAMES I

eine Spielesammlung mit hohem Niveau!

enthalten sind: Imperium Romanum, Pythagoras, Tetris, Faxen, Ball+Pipes, Hiruris, Blox, Spacebattle, Drive Wars, Disc, Clowyns, Drip, Mykene, Roll On, Obsess, Paranoïds, SYS, Miniblast, Car, Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur **35,- DM**

DELUXE-BENCH

eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetteste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- und ausschalten des AUDIO-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utilmaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausklick usw..

nur **29,90 DM**

LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD

neutral inkl. LABEL

10 St. DM 8,- 50 St. DM 39,- 100 St. DM 75,-
500 St. DM 360,-

HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	DM 109,-
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	DM 135,-
3,5" LAUFWERK A500 intern	DM 127,-
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf	
1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	DM 65,-
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abs.	DM 269,-
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	DM 339,-
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000	DM 199,-
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	DM 49,-
MAUS-MATTE	DM 7,-
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) auf Anfrage	
KICK-UMSCH.-PL. 3-fach A2000 (2xROM/1xEPROM)	DM 55,-
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, mit V1.3 od. V1.2	DM 98,-
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	DM 59,-
KICKSTART-ROM V2.04	DM 98,-

FARBÄNDER:

STAR LC10	DM 9,90	STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus ..	DM 14,95	EPSON LQ 500-850 ..	DM 11,95

Weiterhin sind ca. 6000 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGÉ, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks

1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKS
1,80 DM " " AB 50 DISKS
1,20 DM " " AB 300 DISKS
1,10 DM BEI SERIENABNAHME

über 300 DISKS!

* KOSTENLOSES INFO ANFORDERN *

PD - ABO - SERVICE

PRO DISK 1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 100 PD-TOP-Spielen!

enthalten sind z.B.: Trucking, A-Balls, Mechforce, Roboter, Würfel-Poker, Reaktor, Fußballmanager, Eishockeymanager, Treasure Search, Headgames, Taran, The JAR, Exterminate, Bandits, Kniffel, O-Ball, Peters Quest, Raumstation, Drip-Game, Grufti, Move, Run for Gold, Zatur, Roll on, Puzzle, Steinschlag, Harfe Partience, Halma, Tennis, Space Battle, Space War, Missile Command, Jumpy, Supersenso, Cosmoroids, Bauernskat, Quattro, Pyramide und viele andere

100 SPIELE **KOMPLETTPREIS** nur **89,- DM**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte, z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt. Inclusive erweiterbares Wörterbuch **27,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten gefüllte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! **49,-DM**

Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER **49,-DM**
IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente, Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insges. 10 Disks **79,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **139,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **119,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **29,- DM**

ACHTUNG

AMIGA - PROGRAMMIERER

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Unsere Versandkosten: bei Vorkasse (bar, Scheck) 5,-DM, bei Nachnahme 8,-DM, Ausland nur gegen Vorkasse 20,-DM. Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht

Bequem bestellen per Tel. 05261/68475 • Fax 05261/68229 • Btx *ABC-SOFT#

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT

Ingo Guldenspennig

Fachhandel für Hard- und Software
Public Domain • Shareware
Entwicklung und Vertrieb
Elektronik • Werbeagentur

Hangstein 16a D-4920 Lemgo

Bestell-Coupon

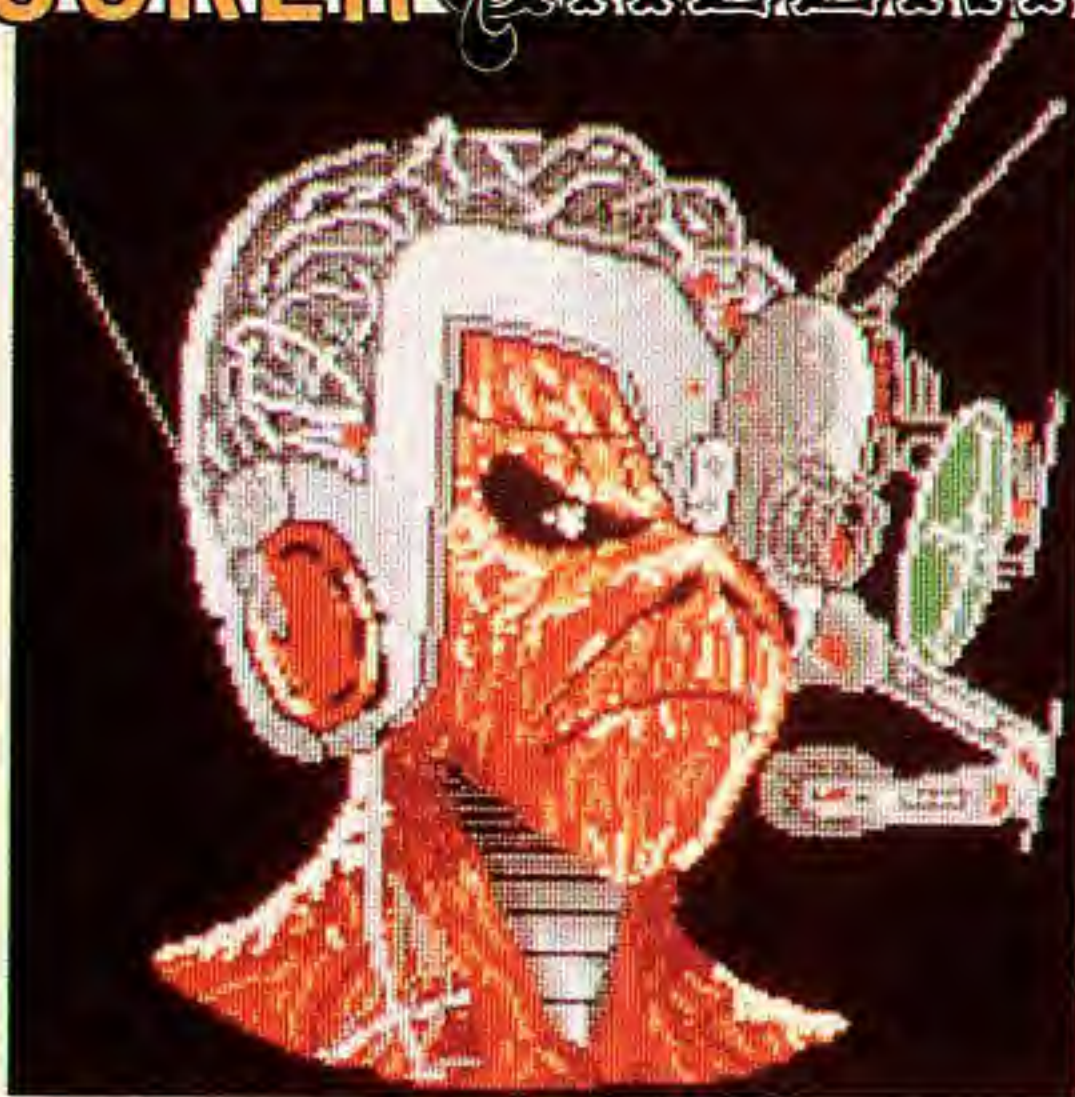
Name/Vorname	
Straße/Hausnummer	
Land/PLZ/Wohnort	
tagsüber bin ich telefonisch erreichbar unter Nr.	
Ich zahle <input type="checkbox"/> per Nachnahme	
<input type="checkbox"/> per Vorkasse (bar, Scheck)	

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

Anzahl	Artikel-Nr.(n) oder Bezeichnung	Preis

Datum: Unterschrift:

JOKER GALERIE



Der elegante Herr mit dem SF-Monokel stammt von Georg Savopoulos aus Velbert und heißt... „Eddie“, wie sonst?



Dank Axel Kessler aus St. Wendel und seinen Ray Tracing-Künsten bekommt Ihr endlich einen dreidimensionalen Einblick in die (Joker-) „Galerie“.



Den Steckbrief hat Klaus Wilfer aus Neustadt/Aisch verfaßt - oder ist er etwa selber der Gesuchte?

Den Keulenschwinger mit der kleidsamen Kugelmuskulatur hat Alen Klaric aus Bad Säckingen auf dem Gewissen - ein Selbstbildnis?



Der Jokerleser „L. Emming“ wurde von Martin Kotschote aus Voerde beim Zocken beobachtet.



Der Titel dieses geradezu genialen Bildes von Fabian Köhler aus Berlin lautet natürlich „Terminator II - Jokers Day“!



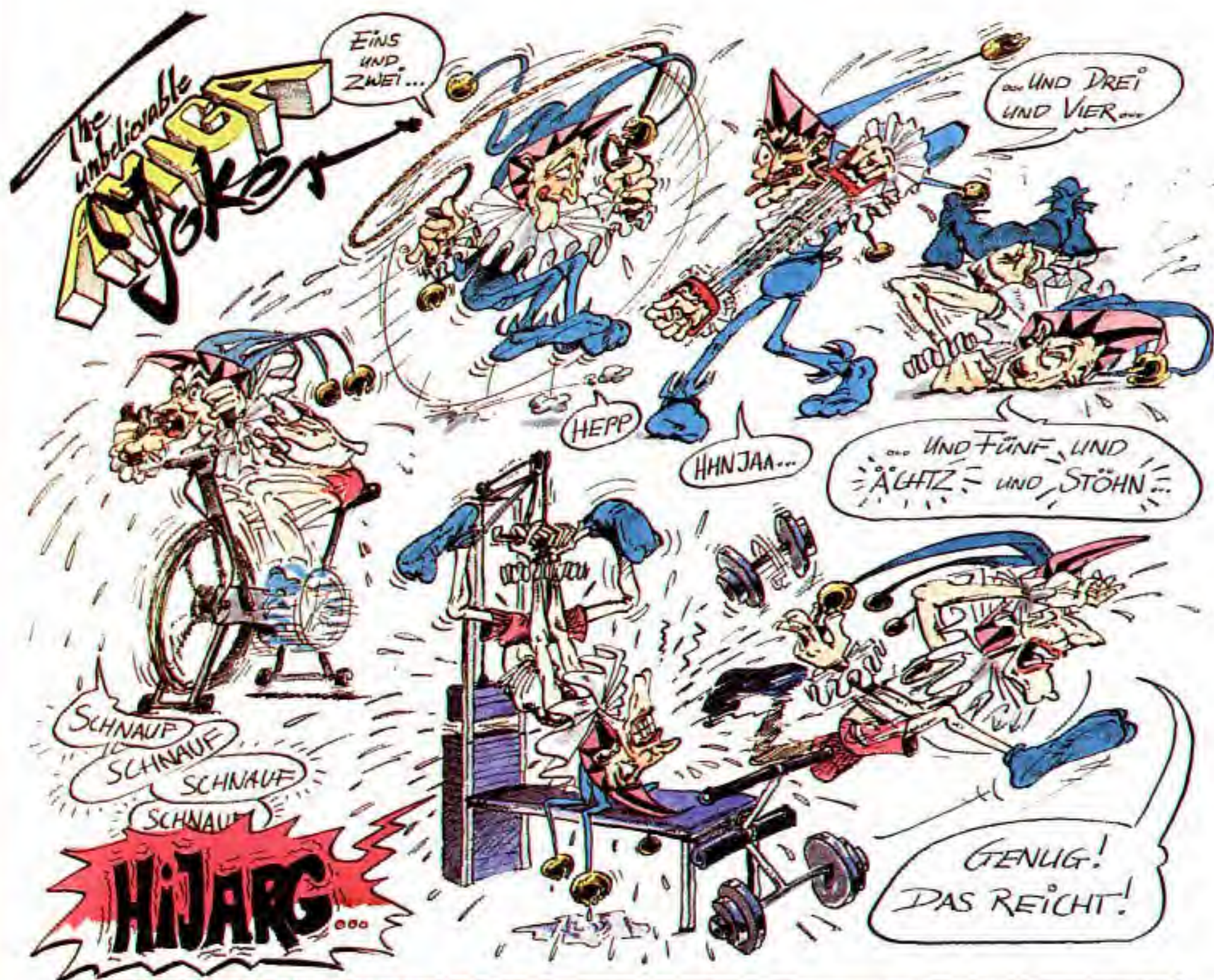
Patrick Omann aus Wiesendangen in der Schweiz stellt dem Joker eine standesgemäße Begleitung zur Seite. Samt Nelke und verträumtem Silberblick...

Kaum ist der Karneval halbwegs überstanden, schon klopft der Osterhase fordernd an die Tür, um seine Eier an den Mann zu bringen. Tja, gerade zwischen Narrenfest und Eiertanz ist der Gedanke an eine ruhige, friedliche und gutbeheizte Galerie doch ausgesprochen erholsam...

Drei Dinge...

...braucht die Galerieleitung: Erstmal einen Kaffee, desweiteren Nachschub an Computergrafiken, Zeichnungen, etc. und schließlich Euer hochheiliges Versprechen, daß Ihr in Zukunft nur noch *Selbstgestricktes* bei uns ankarrt! Es sind leider immer wieder Leute dabei, die sich mit fremden Federn schmücken und uns Klau-Kunst unterjubeln wollen. Deshalb müssen wir Euch bitten, daß Ihr uns bei Euren Einsendungen ausdrücklich (schriftlich) versichert, daß die Sachen von Euch selbst stammen. Soweit zu dem, nun zur Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

☎ 08142/9011 & 08142/8273

☎ 08142/8079

Telefax: 08142/54654

AMIGA Programme

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. 129,90
4D SPORTS BOOING DT. ANL. 59,90
4D SPORTS DRIVING 1 MB 69,90
ABANDONED PLACES DT. ANL. 72,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. 54,90
AH 37 H THUNDERHAWK DT. 59,90
AIRBUS 320 DT. 1 MB 65,90
AIR LAND SEA COMPL. DT. ANL. 79,90
INCL. 688 ATT. SUB / INDY 500 / F-18 INT.
AIR SUPPORT DT. ANL. 59,90
AGONY DT. 59,90
ALIEN STORM 79,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL. 74,90
AMOS 3D 69,90
AMOS COMPILER 59,90
ANOTHER WORLD DT. ANL. 65,90
ARIDYA 79,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB 65,90
BABY JOE DT. 59,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS DT. 59,90
BATTLECHESSE 2 DT. 65,90
BATTLEISLE 54,90
BIG BUSINESS DT. 75,90
BIRDS OF PREY DT. 1 MB 69,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 59,90
BLUES BROTHERS DT. 59,90
BOSTON BOMB CLUB 59,90
BUG BOMBER DT. ANL. 69,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO. KOMPL. DT. 39,90
CADAVER NEW LEVELS DT. 59,90
CAPTAIN PLANETE DT. 59,90
CARDIAXX DT. ANL. 59,90
CASH - WIRTSCHAFTSSIMULATION 65,90
CASTLES DT. ANL. 72,90
CELTIC LEGENDS DT. 59,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. 54,90
CHAMPIONS COMPILATION 49,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB 69,90
CHAOS ENGINE DT. 59,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB DT. 59,90
DISCO HEAT 65,90
CONQUESTOR DT. 72,90
COVERT ACTION 1 MB DT. ANL. 59,90
CRUISE FOR A CORPS DT. 69,90
CURSE OF THE AZURE BOND: DT. 1 MB 59,90
DAS BOOT DT. 75,90
DEATHBRINGER DT. ANL. 47,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMP. DT. 1 MB 59,90
DEUTEROS DT. 49,90
DINGSDA KOMPL. DT. 59,90
DOUBLE DRAGON 3 65,90
ELF 59,90
ELVIRA KOMPL. DT. 1 MB 65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB 75,90
EXODUS 2010 DT. ANL. 75,90
EXILE 75,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 69,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT. 49,90
FACE OFF ICEHOCKEY ENGLISCH 65,90
FACE OF ICEHOCKEY DT. 75,90
FANTASTIC VOYAGE 54,90
FAR WEST DT. ANL. 69,90
FATE - GATES OF DAWN KOMPL. DT. 65,90
FIGHTER COMMAND 75,90
FIGHTER DUEL 59,90
FINAL FIGHT 69,90
FIRST SAMURAI DT. 69,90
FLAMES OF FREEDOM KOMPL. DT. 1 MB 69,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT. 72,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 75,90
FORT APACHE 59,90
GAUNTLET 3 DT. ANL. 69,90
GODFATHER 85,90
GODS DT. 75,90
GOLF MICROPROSE DT. 1 MB 59,90
GREAT COURT 2 DT. 59,90
HARD NOVA DT. 79,90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 45,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL. 65,90
HAGAR DER SCHRECKLICHE DT. 79,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL. 75,90
HEIMDALL DT. VERSION 1 MB 59,90
HOME ALONE 65,90
HUDSON HAWK DT. ANL. 65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 69,90
INTELLIGENT GAMES DT. ANL. 69,90
JAMES BOND COLLECTION DT. ANL. 85,90
JIMMI WHITE SNOOKER DT. ANL. 25,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. 24,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS 85,90
KICK OFF RETURN TO EUROPE 75,90
KINGS QUEST 5 1 MB 65,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. ANL. 1 MB 85,90
LAST NINJA 3 DT. 89,90
LARRY'S 1 MB 69,90
LEANDER DT. 85,90
LEGEND OF FAIRGAIL KOMPL. DT. 59,90
LEMMINGS DT. 59,90
LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM 59,90
LETHAL XCESS DT. ANL. 59,90
LIFE & DEATH 1 MB 69,90
LOOM KOMPL. DT. 59,90
LORDS OF THE RINGS DT. 1 MB 59,90

AMIGA Programme

LOTUS TURBO 2 59,90
MY TANK PLATOON DT. 72,90
MAD TV DT. 1 MB 75,90
MAGIC GARDEN DT. ANL. 59,90
MAGIC POCKETS DT. 59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT. 59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. 59,90
MEGA TWINS DT. ANL. 69,90
MEGALOMANIA DT. 79,90
MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB 65,90
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2 59,90
NEBULUS 2 DT. 59,90
NIGHTMARE DT. ANL. 69,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. 69,90
OUTRUN EUROPE DT. 59,90
PEGASUS DT. 39,90
PGA TOUR GOLF INCL. COURSES DT. ANL. 64,90
PINBALL MAGIC DT. 49,90
PIRATES DT. 65,90
POLICE QUEST 2 1 MB 69,90
POOL OF DARKNESS 1 MB 59,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB 39,90
POPULOUS 1 WORLD EDITOR DT. ANL. 65,90
POPULOUS 2 DT. ANL. 1 MB 29,90
POPULOUS 2 - CLUEBOOK - INCL. DISK 65,90
POT PANIC DT. 39,90
POWERMONGER DATA DISK DT. 72,90
POWER UP COMPI. 75,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB 49,90
RAINBOW COLLECTION DT. 74,90
RALF GLAD EDITION KOMPL. DT. 69,90
REALMS DT. ANL. 79,90
RED BARON 1 MB 69,90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT. 85,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB 47,90
RISKANT DT. 59,90
ROBOCOP - JAMES POND 2 59,90
ROBOCOP 3 85,90
ROBOZONE DT. ANL. 59,90
ROGLAND DT. 59,90
ROLLING HONNY DT. 65,90
R-TYPE 2 DT. 69,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB 59,90
SHADOW DANCER 69,90
SHADOW SORCERER 75,90
SHANGHAI 2 1 MB 75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB 74,90
SIM CITY / POPULOUS PACK 75,90
SIM EARTH DT. 1 MB 59,90
SIMPSONS 59,90
SKY CABBLE DT. ANL. 59,90
SMASH TV 65,90
SOCCER STAR COMPILATION 69,90
SPACE 1899 79,90
SPACE ACE 2 1 MB 65,90
SPACE QUEST 4 1 MB 75,90
SPACE WRECKED 69,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. 49,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. 65,90
STARBYTE NO. 1 COLLEC. KOMPL. DT. 75,90
STARBYTE SUPER SOCCER KOMPL. DT. 54,90
STARFLIGHT 2 DT. 69,90
STEIGENBERGER HOTELM KOMPL. DT. 65,90
STRATEGO 75,90
STRIKE FLEET DT. 59,90
SUPAPLEX DT. ANL. 69,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT. 69,90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL. 65,90
SUSPICIOUS CARGO 72,90
TERMINATOR 2 75,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION 59,90
THE OATH DT. 69,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB 85,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1 75,90
THE QUEST FOR ADVENTURE 59,90
THUNDERJAWS 59,90
TIF OFF DT. 79,90
TRADERS DT. 45,90
TURRICANE 2 DT. 65,90
TURTLES 2 79,90
ULTIMA 5 75,90
ULTIMA 6 1 MB 59,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL. 65,90
UTOPIA DT. 1 MB 65,90
VENGEANCE OF EXCALIBUR 65,90
VOLFIELD 69,90
VROOM 69,90
WARLORDS 69,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB 25,90
WETTEN DAS 24,90
WILD WHEELS 85,90
WILLY BEAMISH 1 MB 75,90
WINZER KOMPL. DT. 65,90
WOLFCHILD 85,90
WOLFPACK DT. 1 MB 89,90
WONDERLAND 1 MB 69,90
W.W.F. WRESTLING 85,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. 64,90

PREISHITS AMIGA

3 D POOL BILLARD 29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2 29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION 29,90
ANCIENT GAMES 29,90
ARKANOID REV. OF DOH 24,90
AUSTERLITZ 24,90
BATMAN THE MOVIE 29,90
BATTLECOMMAND 29,90
BEACH VOLLEY 29,90
BLACK HORNET 29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY 34,90
BLOOD MONEY 29,90
BLOODWYCH 29,90
BRAT 29,90
BUBBLE BOBBLE 29,90
BUDOKHAN 29,90
CABAL 29,90
CADAVER KOMPL. DT. 49,90
CALIFORNIA GAMES 29,90
CARRIER COMMAND 24,90
CASTLE MASTER 24,90
CHESSPLAYER 2150 29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 29,90
CONFLICT EUROPE 29,90
CONQUEROR 29,90
DEADLINE INFOCOM 29,90
DEFENDER OF THE CROWN 49,90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION 24,90
DOUBLE DRAGON 29,90
DOUBLE DRAGON 2 29,90
DRAGON NINJA 29,90
DYNASTY WARS 29,90
E-MOTION 24,90
ENCHANTER - INFOCOM - 29,90
EXTERMINATOR 29,90
F-16 COMBAT PILOT 34,90
F-16 FALCON COLLECTION DT. HANDB. 49,90
FERRARI FORMULA 1 24,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. HANDB. 49,90
F.O.F.T. 29,90
FORGOTTEN WORLDS 24,90
FULL CONTACT 29,90
GAUNTLET 2 24,90
GHOSTBUSTERS 2 29,90
GRAND MONSTER SLAM 24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF 29,90
GUNBOAT 1 MB 29,90
HARD DRIVEN 2 29,90
HEAD OVER HEELS 29,90
HEROES OF THE LANCE 29,90
HITCHHIKERS GUIDE INFOCOM 29,90
IMMORTAL DT. 1 MB 29,90
INDIANA JONES ACTION 29,90
INTERCEPTOR 29,90
INTER. KARATE PLUS 29,90
IRON LORD 29,90
ISHIDO - WAY OF STONES - 29,90
JAMES POND UNDERWATERAGENT 29,90
JET - SUBLOGIC 29,90
KING OF CHICAGO 29,90
KLAX 29,90
KULT 29,90
LAST NINJA 2 24,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS INFOCOM 29,90
LEISURE SUIT LARRY 3 44,90
LOMBARD RAC RALLY 29,90
LOOP2 29,90
MAGIC FLY 24,90
MICROPROSE SOCCER 29,90
MIDNIGHT RESISTANCE 24,90
MIG 29 CODEMASTERS 24,90
MIGHTY BOMBBLACK 24,90
MOONWALKER 24,90
MYSTICAL 24,90
NEW ZEALAND STORY 29,90
NORTH & SOUTH 29,90
DILIMPERIUM KOMPL. DT. 24,90
ONSLAUGHT 29,90
OPERATION HARRIER 24,90
OUTRUN 24,90
PANG 29,90
PLANETFALL 29,90
PLOTING 29,90
POPULUS DT. 29,90
POPULUS DATA DISK DT. 16,90
POWERDRIFT 29,90
POWERDROME 19,90
POWERMONGER DT. ANL. 24,90
PROJECTILE 29,90
PRO BOXING 29,90
RAMBO II 29,90
RESOLUTION 101 29,90
RICK DANGEROUS 1 29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION 29,90
ROCK N ROLL 24,90
ROCK STAR 17,90
RODEO GAMES 29,90
RVF HONDA 29,90
SHADOW OF THE BEAST 1 29,90
SHINOBI 29,90
SHUFFLEPACK CAFE 29,90
SILKWORM 24,90
SIMULCRA 24,90
SINDBAD 29,90

PREISHITS AMIGA

SIR FRED 24,90
SKI OR DIE DT. 29,90
SKYCHASE 29,90
SPEEDBALL 29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL. 49,90
STARFLIGHT 29,90
STARGLIDER 2 29,90
STUNT CAR RACER 29,90
SUMMER EDITION 29,90
SUPER HANG ON 24,90
SWORD OF TWILIGHT 29,90
TENNIS CUP 29,90
TESTDRIVE 2 29,90
THREE STOOGES 29,90
THUNDERBLADE 24,90
THUNDERSTRIKE 29,90
TOM AND THE GHOST 29,90
TREASURE ISLAND DIZZY 17,90
TURBO OUTRUN 29,90
TURRICAN 1 24,90
TWINWORLD 29,90
TYPHOON THOMPSON 29,90
UNREAL 29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR 19,90
WATERLOO 29,90
WINGS OF DEATH 29,90
WISHBRINGER 29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD 29,90
XENON 1 24,90
XYBOTS 29,90
ZOMBIE 29,90
ZORK 1 - 2 29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

Lösungshilfen für viele Adventures und Rollenspiele 14,90

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER 24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3, A 500 199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3, A2000 219,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR 39,90
INFRAROT FERNBEDIENUNG F. JOYSTICK 69,90
INTERNES LAUFWERK A 500, 3.5" 159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000, 3.5" 149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,90
MAXI AMIGA BREMSE AMIGA 500 65,90
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER 49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG 9,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK 319,90
105 MM SCANNBREITE, 100-400 DPI
SYNCR EXPRESS 3 99,00
TRACKBALL 119,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL HW Hardware 74,90

Diskettenlaufwerke

3.5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 600 KB, EXTREM LEISE, SUPERSCHNELLE 25 MM HODH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 139,90

5.25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 4000 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 189,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR 79,90

1.8 MB MAXI CARD AMIGA 500 INTERN MIT 1.8 MB BESTÜCKT, UHR 279,90
2.0 MB MAXI CARD AMIGA 2000 AUF 8 MB AUFRÜSTBAR 319,90

LEERDISKETTEN

3.5" 2DD NoName 10er 9,90
3.5" 2HD NoName 10er 19,90
5.25" 2DD NoName 10er 5,90
5.25" 2HD NoName 10er 12,90

PREISE AB 250 STÜCK, ERFRAGEN!

MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD 59,90
MOUSE SET HAUSHALTER/PAD 19,90
MAUSMATTE 6,90
REIS-MAUS INCL. PAD & HALTER 59,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STÜCK 3.5" DISKETTEN 19,90
BOX 100 STÜCK 5.25" DISKETTEN 19,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *

Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 7,00 DM * Ausland Eurocheck plus 15,00 DM Versand

BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.00 - 18.00, FREITAG 9.00 - 17.00

RUHMESHALLE

Up & Down

Rules of Engagement geht an
Kay Manes, Gera-Lusan
King's Quest 5 bekommt
Jörg Draeger, Dortmund
Über Knights of the Sky freut sich
bestimmt
Sebastian Lizon, Biebertal
Je einen bunten Joker Ordner heim-
sen ein
Andre Lippke, Rotenburg
Hendryk Matula, Hannover
Peter Kafka, Bad Hersfeld

Stromausfall

Auf den Weg nach Waterloo macht
sich demnächst
Hartmut Engel, Pforzheim
Die Demotowers besucht
Henrik Kohlmann, Bergen

Seitenhiebe

Je eine chic (wasserdichte) Joker-
Uhr gewinnen
Ines Dittrich, Berlin
Michael Stadlbauer, Wien, Österreich
Marcus Rumpf, Kamen

Der Kicker Cup

Railroad Tycoon erhält
Karsten Birkmann, Versnold
Je ein schönes Joker-Shirt bekom-
men

Gregor Simenc, Mannheim
Marcus Laminski, Brandenburg
Peter Rosellen, Düsseldorf
Je einen Ordner im Designer-Look
ergattern
Hans Tlapak, Wien, Österreich
Burkhard Fückel, Trebur
Mark Klausen, Bremen

Das Weihnachtskarten-Gewinn- spiel

Sicher interessiert es Euch, welche
der vorgestellten Weihnachtskarten
denn nun das Rennen gemacht hat.
Die Wahl fiel auf die Karte A - ganz
knapp konnte Psygnosis' Lemming
vor dem spielenden Weihnachts-
mann von Empire den Sieg für sich
erringen. Tja, und wer von Euch nun
einen der 10 Preise erringen konnte,
erfährt Ihr sofort.

Je eine exklusive „Jotch“ bekom-
men

Fabian Paffendorf, Lüdenscheid
Raimund Fischer, Birenbach
Phillip Harnack, Königswinter
Ulli Klarner, Altenstadt
Markus Preissner, Ilsede

Je ein Amiga Joker Abo für das
kommende Jahr (ab AJ 4/92) konn-
ten sich sichern

Kim Baul, Berlin
Alexander Krauter, Kornthal-Mün-
chingen
Sven Schuster, Wismar
Alexander Weigmann, Frankfurt
Bastian Pielczyk, Hildesheim

In oder Out?

Vielen Dank für Eure rege Teilnah-
me - selbstverständlich werden die
besten Eurer Beiträge in einer der
nächsten Ausgaben veröffentlicht.
Was hier veröffentlicht wird, sind
also vorerst „nur“ die glücklichen
Gewinner.

Je eine Joker Uhr ergattern
Christian Rothaug, Neustadt
Kai Kopf, Butzbach
Tobias Klausmann, Furtwangen
Über ein hübsches Joker-Shirt freu-
en sich hoffentlich
Stefan Blinkmann, Sevetal
Uwe Fischer, Düsseldorf
Markus Gilch, Gerlingen
Und je ein scharfes Amiga-Game
geht an
Martin Melle, Braunschweig
Martin Saage, Einbeck
Christoph Flau, Rullstorf

Der Leisuresoft-Doppelschlag

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen
- beginnen wir also mit der richti-
gen Antwort, die lautete nämlich:
Bönen. So, und jetzt geht's auch
gleich weiter mit den glücklichen
Gewinnern.

Die zwei ersten Preise heimsen ein
Thomas Hebestreit, Mönchenglad-
bach
Michael Maintz, Stolberg
Die beiden zweiten Plätze belegen
Carsten Hater, Bottrop
Waldemar Dudyka, Kamen

Zweimal der dritte Preis geht an
Gerhard Rally, Essen
Markus Ramlow, Fröndenberg
Die zwei vierten Preise bekommen
Elmar Lieb, Frankfurt
Christian Nitz, Wedel
Zweimal Preis Nummer fünf er-
halten
Daniel Meyer, Syke/Leerßen
Peter Zins, Bad Ems
Die beiden sechsten Preise gebüh-
ren
Hans Peter Tumblin, Berlin
Micha Schäfer, Mülheim
Und zuguterletzt, Platz sieben be-
legen
Daphne Rieß, München
Oliver Amienbrink, Gütersloh

Abandoned Places Competition

Tja, dieses Preisausschreiben ist
zwar jetzt schon vorbei, aber der
Einsendeschluß (28.2.92) hatte
knapp unseren Redaktionsschluß
verpaßt, und daher findet Ihr die
Gewinner erst in der nächsten Aus-
gabe. Jaja, es ist schon ein Jammer
mit den Schlüssen...

Abo-Lotto

Je ein scharfes Amiga-Game ge-
winnen die treuen Abonnenten
Kd. 113, Robin Hoss
Kd. 4711, Burkhard Dallügge
Kd. 2389, Michael Krag
Kd. 4999, Andreas Timmermann
Kd. 192, Günther Baierlacher
Kd. 3772, Mirko Lupp

PC-AT-Karte

für AMIGA 2000
original Commodore
incl. 5 1/4" Floppy
1MB + MS-DOS 4.01

699.-

Fragen

Sie uns nach den
aktuellen Preisen.
Wir führen
fast alles,
was das
Herz begehrt.



autorisierter
Fachhändler

seit
über **2**
Jahren

Amiga 500 plus	799.-
2tes MB Chip-RAM	149.-
A 2000 D Kick2.0	1199.-
CDTV Hammerpreis	1199.-
Monitor 1084S	499.-
Kick+Workbench 2.0	229.-

3 1/2
SOFTWARE

Computer
Fachgeschäft

Festplatten vom AMIGA-Profi

=GVP=

SCSI-II-Controller

1MB/s Datenübertragung
alle bis 8MB aufrüstbar

je 1MB RAM-Modul 85.-
für A500 extern incl. Netzteil

A500-HD8+ 52 MB 1099.-
A500-HD8+ 105 MB 1399.-

für A2000 als Filecard
mit 52 MB Quantum 799.-
mit 105 MB Q. 1079.-

für alle Systeme fertig installiert

und sofort betriebsbereit
ab Kick 1.3 autobootend
original deutsche Produkte

**Ladengeschäft
und
Versand**

Supra

SCSI-II-Controller

700 kB/s Datenübertragung
für A500 extern

Expansionsbus durchgeführt
bis 8MB aufrüstbar

mit 20 MB	649.-
mit 52 MB Quantum	899.-
mit 120 MB Q.	1299.-
für A2000 - 52MB Q.	748.-
mit 120 MB Q.	1099.-

SEITENHIEBE

Nachdem sich letzthin Joachim auf dieser Seite ausgiebig blamieren durfte, ist nun wieder Women-Power angesagt. Wo der Möchtegern-Transvestit über seine ungelösten Lösungen lamentierte, möchte ich echte Lebenshilfe bieten – das bin ich schon meinem Ruf als „Original“ schuldig...

Fast könnte man beim heutigen-Thema schon von Überlebenshilfe reden – oder seid Ihr etwa noch nie mit dem Problem konfrontiert worden, vom uncomputerisierten Teil der Menschheit als nahezu lebensuntüchtiges Subjekt eingestuft zu werden? Mir fallen da ganz zwanglos diverse Freundinnen, Bekannte und (nicht zuletzt) meine Eltern ein, die mir immer einreden wollen, ich sei ein bläßliches Digitalwesen, das sein bißchen Verstand mit phantasietötenden Computerspielen vollends ruiniert, anstatt im lichten Sonnenschein zu wandeln, tanzen zu gehen oder dem starken Geschlecht schöne Augen zu machen (oh, hoffentlich liest das mein Göttergatte nicht). OK, die Jungs unter Euch mögen bisher vielleicht mit drei blauen Augen davongekommen sein (schließlich könnte der Kleine ja mal ein berühmter Programmierer werden...), aber ein weibliches Wesen vor den Tasten wird mehr oder minder zwangsweise als bemitleidenswertes und leicht gestörtes Geschöpf betrachtet. Aber jetzt ist Schluß damit! Genau, ab sofort wird zurückgeschossen – mit Lust und Tücke, versteht sich. Falls Ihr also mit Eltern, Ehepartnern oder Freunden zu kämpfen habt, die sich der Gattung „Computer-muffel“ zuordnen lassen (und dabei vermutlich gar nicht wissen, was ihnen entgeht), dann könnten die folgenden Tips zur Bekehrung solcher Langweiler möglicherweise Eure letzte Rettung sein. Beginnen will ich

meinen kleinen Wehrsport-Grundkurs mit den naturgemäß zähesten Verhandlungspartnern in solchen Dingen, den Eltern. Und da lautet das Grundproblem ja meist: Wie kann ich meine Erzeuger davon überzeugen, mir einen (ersten, neuen, besseren) Computer zukommen zu lassen? Nun, ein erfolgsversprechender Schachzug wäre sicherlich mit einer Gegenleistung aufzuwarten, etwa der zukünftig digitalen Verwaltung von Papis Sammlung an Heino-Schallplatten. Auch allgemeine Statements wie „Computer sind heutzutage ein Muß in der freien Wirtschaft!“ verfehlen selten ihre Wirkung. Wer allerdings leichtsinnigerweise die eifrige Benutzung von Vokabeltrainern verspricht, sollte darauf gefaßt sein, daß sein erstes Programm nicht

„Apidya“ oder „Powermon-ger“ heißt, sondern „English I“. Die weitere Versorgung mit Software ist dann aber verhältnismäßig einfach zu bewerkstelligen: Man werfe „Tetris“ in die Floppy, locke Vati ins Zimmer und lasse ihn unter einem fadenscheinigen Vorwand für ein paar Minuten allein. An sich sollten damit alle Probleme beseitigt sein... Freundinnen hingegen interessiert man erfahrungsgemäß am ehesten mit Knocheleien oder Games à la „Rainbow Island“. Doch auch ein selbstkomponiertes Geburtstagsständchen aus dem Stereomonitor oder ein beeindruckendes Grafikdemo („Space Ace II“) sind oft geeignet, die Aufmerksamkeit der Angebeteten zu wecken. In der umgekehrten Lage hat frau es leichter: falls Männer nämlich ein Kommißkopp

ist (Stichwort: „Damals in den Ardennen...“), halten die Händler ja ein reichhaltiges Angebot an Digi-Wars bereit. Ansonsten hilft eigentlich immer das Angebot einer gemeinsamen „Larry“-Runde in Verbindung mit koketten Augenaufschlägen. Wenn aber tatsächlich mal alle Stricke reißen, könnte Erwin vielleicht mit seinem Idol Indiana Jones wachgerüttelt werden. Merke: Du mußt nur den Tiger in Erwin wecken!

Wer nun meint, diese Vorschläge seien ja nur die Spitze des Eisbergs, weil er das Patentrezept in der Tasche hat – immer her damit, die originellsten und überzeugendsten Methoden der Überzeugung werden dann in einem der nächsten Hefte veröffentlicht. Besonders gespannt bin ich schon auf Härtetfälle (10 simple Lektionen, wie man seinen Eltern einen Gameboy als Taschenrechner verkauft...) und alles, was bei Euch tatsächlich in der Praxis funktioniert hat. Und sollte es Euch nicht genügen, daß Ihr so vielleicht einen Leidensgenossen vor schweren Komplexen rettet, sei noch gesagt, daß unter allen Einsendungen drei entzückende Joker-Jogger verlost werden!

Na, denn mal viel Spaß beim Grübeln über das unerschöpfliche Thema „langweilige Menschen und faszinierende Elektronik“...

Eure Brigitta

Joker Verlag
„Seitenhiebe“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



COMPUTER **A** **B** **C**

Kabel: Leitungen, die der Übermittlung von Impulsen dienen. Früher waren das hauptsächlich Kupferkabel, heute verwendet man auch die wesentlich leistungsstärkere Glasfaser. Diese Leistungsfähigkeit wird einmal in der Bandbreite gemessen (Größe des übertragbaren Frequenzbereiches), zum zweiten ist die „Durchlaufgeschwindigkeit“ in Bit pro Sekunde entscheidend.

Kaltstart: Wenn Ihr einen Compi einschaltet, der vorher nicht unter Strom stand, so ist das auch im Sommer ein Kaltstart (Betriebssystem wird geladen, alle Bausteine des Rechners werden initialisiert usw.).

Kanal: Die Übertragungsleitungen von Daten oder Steuerimpulsen (z.B. vom Prozessor zum Hauptspeicher), nennt man Kanäle. Diese leistungsfähigen Verbindungen (bis zu zehn Megabyte pro Sekunde) findet man auch zwischen Rechner und Peripherie, wobei Multiplexkanäle mit allen angeschlossenen Geräten gleichzeitig arbeiten können, Selektorkanäle hingegen nur mit jeweils einem.

Kanalkapazität: Damit kann entweder die Zahl der peripheren Geräte, die sich an einen Kanal anschließen lassen (z.B. Drucker u.ä.), oder dessen Übertragungsgeschwindigkeit gemeint sein.

Kansas City Standard: ist kein Colt mit Perlmuttergriff, sondern ein altertümliches Aufzeichnungsverfahren, bei dem binäre Daten mittels zweier verschiedener Frequenzen auf Magnetkassetten gebannt wurden.

Kapazität: ist das Fassungsvermögen, wenn von Computern die Rede ist, in aller Regel das des Speichers. Gemessen wird es an der Zahl

von einzelnen Zeichen, die im Speicher Platz finden. So heißt der C 64 etwa deshalb so, weil sich theoretisch 640000 Zeichen in seinem Speicher unterbringen lassen. „Theoretisch“ schon deshalb, weil der Speicher für gewöhnlich nicht voll genutzt werden kann – das Betriebssystem beansprucht Platz, auch durch Formatierung usw. können Verluste eintreten. In diesem Zusammenhang spricht man deshalb von Brutto- und Nettokapazität. Ja, vermag man das zu fassen?

Karte: Ob Scheckkarte oder Steckkarte, Lochkarte oder Spielkarte – Karten gibt es viele, darunter sogar ein paar, die nullkomma mit Compis zu tun haben...

Kartei: Karteien sind für die systematische Aufbewahrung von Daten gedacht und sollen einen möglichst schnellen Zugriff erlauben. Für die elektronische Variante dieser ordnungsliebenden Erfindung hat man sich das hübsche Kunstwort „Datei“ einfallen lassen.

Kartenleser: Als die Menschen noch in Fellen herum-liefen und EDV-Saurier die Erde beherrschten, wurden letztere bekanntlich mit Lochkarten gefüttert. Damals benötigte man also Kartenleser, um den Lochcode in die Ungetüme einzulesen. Aber kurz darauf wurde auch schon das Feuer entdeckt...

Kartentelefon: Das ist hingegen was ganz Neuzeitliches! Endlich telefonieren ohne Kleingeld – natürlich nur, wenn gerade ein entsprechend ausgerüsteter öffentlicher Fernsprecher in der Gegend ist, und der Magnetstreifen des Kärtchens noch ein Guthaben aufweist. Also in der Praxis so gut wie nie.

Karussellspeicher: Und wieder zurück in die Steinzeit, als man seine Spielstände noch auf Magnetkassetten abspeicherte. Da diese Teile ein recht begrenztes Speichermedium abgaben, verfiel ein findiger Kopf auf die Idee, mehrere Kassetten auf einmal in ein mechanisches Magazin zu stecken und programmgesteuert die Lese-station mit ihnen zu bestücken. Das funktionierte damals sogar, ist aber heute hoffnungslos veraltet.

Katastrophenschutz: Sind wir jetzt im falschen Film? Kein Stück, auch und gerade Daten bzw. deren Verarbeitungssysteme wollen vor Wasserschäden, Bränden, Diebstahl und anderen Katastrophen geschützt sein – stellt Euch bloß mal vor, der Zentralrechner von Siemens würde ausfallen, weil das Dach nicht dicht ist! Deshalb gibt es z.B. auch spezielle Versicherungen für den Fall der Fälle; deshalb solltet Ihr auch immer brav Backups von Euren teuren Originalen machen. Und sie tunlichst im Banksafe aufbewahren...

Kathode: Die negative Elektrode eines elektrischen (oder elektronischen) Schaltelements. Von hier fließt der Strom zum positiven Pol, der Anode.

Kathodenstrahlröhre: Hört sich toll an, ist aber nichts anderes als eine ganz ordinäre Bildröhre, wie sie in jedem Fernseher oder Monitor zu finden ist (oder vielmehr war). Auch unter dem Namen „Braun'sche Röhre“ bekannt.

KB: ist natürlich die Abkürzung für Kilobyte, womit wiederum 1000 Bytes gemeint sind (Kilo = 1000). Genaugenommen handelt es sich in der Praxis zwar aus technischen Gründen um 1024 Bytes, aber wer wird

schon so kleinlich sein?

KBaud oder Kbd: hat logischerweise auch was mit tausend zu tun. Baud hingegen ist was ganz anderes als Byte, es handelt sich hier nämlich um die Übertragungsgeschwindigkeit von Nachrichten bzw. Daten. Ein Baud bedeutet dabei ein Zeichen pro Sekunde. Ein handelsübliches, postzugelassenes Modem erreicht dabei meist ein Tempo von 2400 Baud.

Kennwort: Daten darf man nicht verraten! Weil sich das nicht nur reimt, sondern auch sonst seine Richtigkeit hat, können Daten mit einem Paßwort vor dem Zugriff potentieller Verräter geschützt werden. Zumindest, solange kein Hacker des Weges kommt...

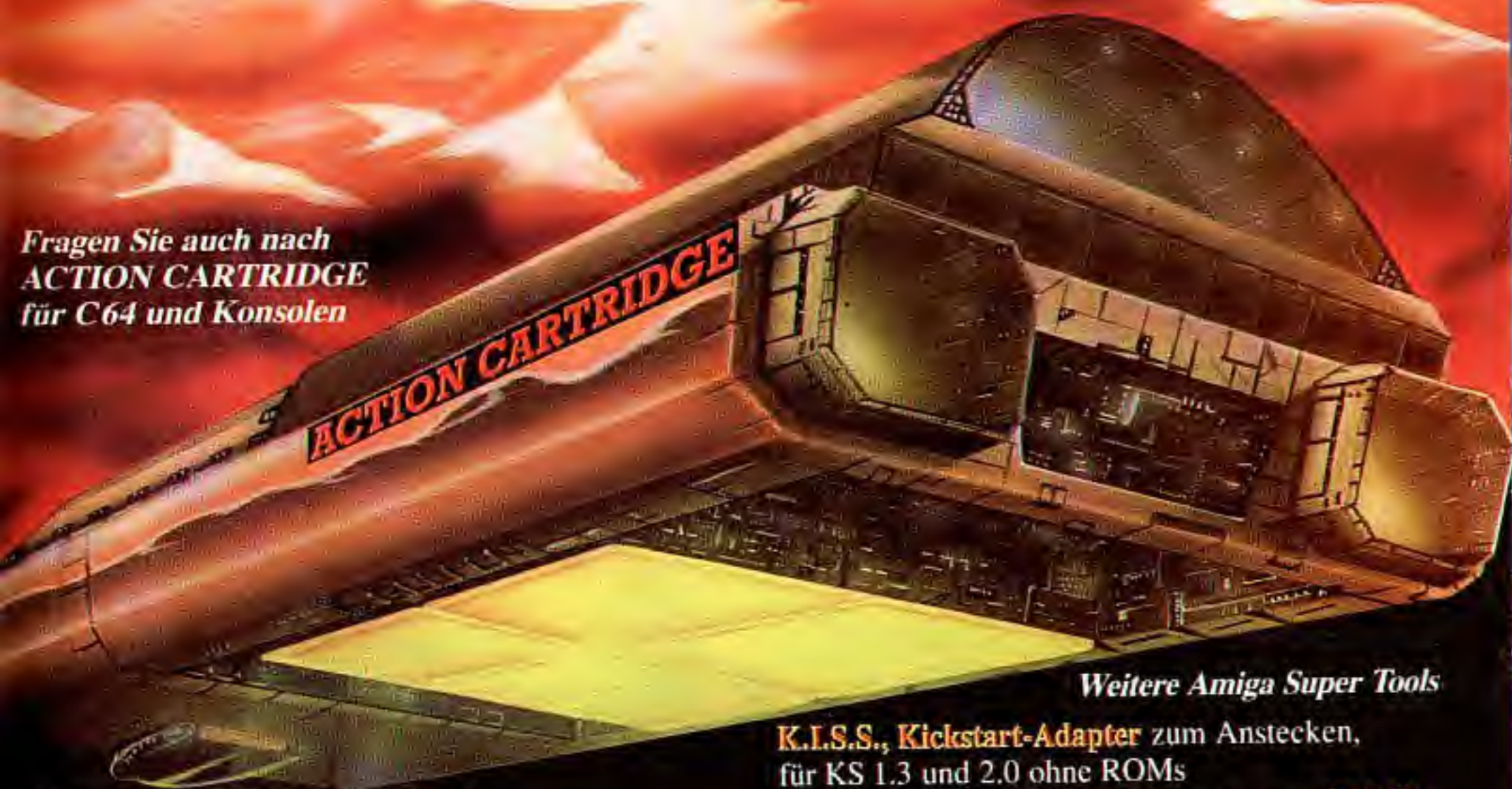
Kernel: so bezeichnet der Insider den innersten Kern einer Programmiersprache oder eines Betriebssystems – cool, was?

Ketten: die (Ver-)kettung von Daten oder Befehlen (auch „chaining“ genannt) ist beim Programmieren an der Tagesordnung. Man unterscheidet dabei zwischen Einfach- und Mehrfachkettung sowie Vorwärts- und Rückwärtskettung. Wenn Ihr groß und stark und Programmierer seid, dann werdet Ihr's schon verstehen.

Key: wenn der Engländer „Schlüssel“ sagt, dann meint er eigentlich Taste (spleeniges Völkchen, diese Insulaner...). Folgerichtig heißt die Tastatur bei den Leuten halt Schlüsselbrett, sprich „Keyboard“.

ACTION CARTRIDGE SUPER IV

Fragen Sie auch nach
ACTION CARTRIDGE
für C64 und Konsolen



Für Amiga ab 1 Megabyte RAM

SUPER IV Profi mit X-Copy professional XP,
Bremse und Betriebszustandsanzeige

für A500/A500 PLUS **nur DM 159,-**
für A2000 **nur DM 179,-**

SUPER IV LCX, wie Profi-Version, jedoch
ohne Bremse, Gehäuse und Betriebszustands-
anzeige für A500/A500 PLUS **nur DM 129,-**

SUPER IV LC, wie LCX-Version, jedoch
ohne X-Copy für A500/A500 PLUS

99,-
nur
DM

Weitere Amiga Super Tools

K.I.S.S., Kickstart-Adapter zum Anstecken,
für KS 1.3 und 2.0 ohne ROMs

für A500/A500 PLUS **nur DM 69,-**

Joy&Mouse-Adapter, gleichzeitig Maus und
Joystick an einem Port (nicht A2000) **nur DM 39,-**

Joy&Mouse mit Dauerfeuer, abschaltbar
nur DM 49,-

Super IV-Harddisk Expansion für gleichzeitigen
Betrieb von SUPER IV und Harddisk

für A500/A500 PLUS **nur DM 49,-**

RAM-Erweiterung erweitert alte Amiga 500
auf 1 Megabyte Speicher **nur DM 69,-**

Mit ACTION CARTRIDGE SUPER IV beherrschen Sie
Ihren Amiga per Knopfdruck. Unglaublich einfach. Unschlagbar gut.

● Bremse einstellbar · Dauerfeuer für viele Spiele · Graphik Scan (automatisch, manuell) ·
Edit · Print ● Sound Scan (automatisch, manuell) · Play · Replay · Ausschneiden · Backward-Play ·
Sample-Scan · Klangkurven-Darstellung 4-Kanal und Zoom ● Save von Graphik und Sound im iFF-Format.
● Mehrfache, bis zu unendliche Leben im Spiel · Maus/Tastatur-gesteuerte Benutzeroberfläche · Übersichtliche
Benutzerführung mit einem Hauptmenü und vielen Untermenüs · Statusmenü zeigt Kickstartversion, angeschlossene
Laufwerke, Drucker, Einsprungadresse, Speicherkonfiguration und Harddisk. ● Amiga-kompatibles Diskettenformat erlaubt
das Laden/Speichern von Freeze Files mit Disks und Harddisks wie ALF2 und ALF3 SCSI Harddisks sowie Harddisks mit OMTI
(5520/5527/5528), SCSI 53C80/53C94 und 33C93 (A590/2090/neue GVP, Harddisks mit RDSK-Block.) ● Integriertes X-Copy
professional XP, das Backup, das man immer braucht ● Betriebszustandsanzeige · Kopierschutz-unabhängig · Unterbricht Programm,
wann Sie wollen · Speichert Rechnerinhalt, Sound und Grafik · Re-Load mit Loader auch von Harddisk. ● 68000-Maschine Monitor mit
echtem Full Screen Editor und Help-Screen · Ausgabe auf Bildschirm und Drucker · Memory Dump · ASCII-Dump · Assemble · Disassemble
· Load · Save · Hunt · Hunt-Not · Speicher füllen (Fill) · Go und vieles mehr · Diskmonitor für Block und Bootblock. ● Disk-Tools: ·
Bootblock-Virus-Check/Kill · File-Copy · Backup · Format · Rename · Relabel · Delete (Erase) · Softformat ● Bilder-Show · Joystick/Maus-
Test · 2 Cheat-Modes · und vieles mehr...

Versandkosten (pro Stück) Inland: Nachnahme DM 10,-
Euroscheck-Vorkasse DM 10,-
EG-Ausland Euroscheck Vorkasse DM 25,-
Bei Bestellung bitte Computertyp angeben

PWH Bestellservice Tel 0 22 73 - 27 20 Fax: 27 54
Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1

Wir liefern auch an den Fachhandel

HAND TRAGBARE

Ein Amiga-Laptop mit Farbscreen, das wäre eine Sache! Nur leider gibt's sowas halt noch nicht, die „Freundin“ ist per Stromkabel an Heim und Herd gekettet. Wir haben Alternativen für unternehmungslustige Zocker unter die Lupe genommen und alles Wissenswerte über Handhelds zusammengetragen!

Soviel vorweg: Wer auf der Suche nach portablem Spielspaß ist, wird ihn kaum auf einem tragbaren PC finden – ortsunabhängige MS-Dosen sind hierfür technisch eher ungeeignet und zudem sündteuer. Nein, die wahren Entertainer für Busfahrt oder Schulpause sind an der Konsolen-Front zu finden! Handhelds heißen sie, weil man sie eben beim Spielen in der Hand halten kann, sie haben allesamt einen flachen LCD-Screen (teilweise sogar in Farbe) und prima Stereosound, wahlweise aus eingebauten Boxen oder Kopfhörern. Ladeprobleme und Wartezeiten sind für die Mini-Konsolen ein Fremdwort – einfach ein Modul reinstecken, und ab geht die Post. Gesteuert wird über ein integriertes Richtungskreuz, Feuerknöpfe gibt's natürlich auch, und dank einem Zwei-Spieler-Kabel (gibt's

bietet nur 16 Grautöne. Andererseits hält sich dadurch der Stromverbrauch in Grenzen, mit vier Babyzellen sind neun Stunden Dauerzocken kein Problem.

Das beim Batterien-Kauf gesparte Geld kann man in allerlei Zubehör stecken, da gibt es Tragetaschen, Lupen, Lampen, einen Vier-Spieler-Adapter und vieles mehr. Am meisten trägt aber wohl die umfangreiche Software-Palette zum Erfolg bei: Japanische, amerikanische und englische Hersteller versorgen den Game Boy mit einer unüberschaubaren Zahl von Programmen, von Automatenumsetzungen über Denk- und Größelspiele bis zu einem digitalen Terminplaner gibt's praktisch nichts, was es nicht gibt.

heitspreis gewinnen, doch die schicke Hülle verbirgt nur die Technik des veralteten Master-Systems. Na, mit entsprechendem Adapter können so immerhin auch dessen Module gezockt werden, die der eine oder andere



Graue Schale, feiner Kern: Nintendos Game Boy

Lynx

Kaum bildeten sich die ersten Menschentrauben um den Game Boy, zog Atari mit der tragbaren Lynx-Konsole nach – wäre doch gelacht, wenn man dem kleinen Japaner nicht mit einem hervorragenden Farbdisplay plus integriertem 3D-Chip den Rang ablaufen könnte! Denkste, das Lynx fristet bis zum heutigen Tag ein Schattendasein, was es vermutlich seiner etwas unhandlichen Größe in Tateinheit mit dem enormen Batterienverschleiß zu verdanken hat.

Eigentlich schade, denn das Gerät liegt prima in der Hand und ist für Links- bzw. Rechtshänder gleichermaßen gut geeignet. Das gilt auch für das kürzlich erschienene Lynx 2, das bis auf eine veränderte Optik und den Preis von knapp über 200,- DM zum Vorgänger identisch ist. Ob die Neuauflage den Durchbruch schafft, bleibt abzuwarten, denn die Soft-Versorgung sieht nach wie vor nicht rosig aus: Relativ wenige Titel bevölkern die Händlerregale, vorwiegend Umsetzungen von Atari-Automaten und ein paar Puzzeleien.



Ataris Lynx 2

Schickes Gehäuse: Segas Game Gear



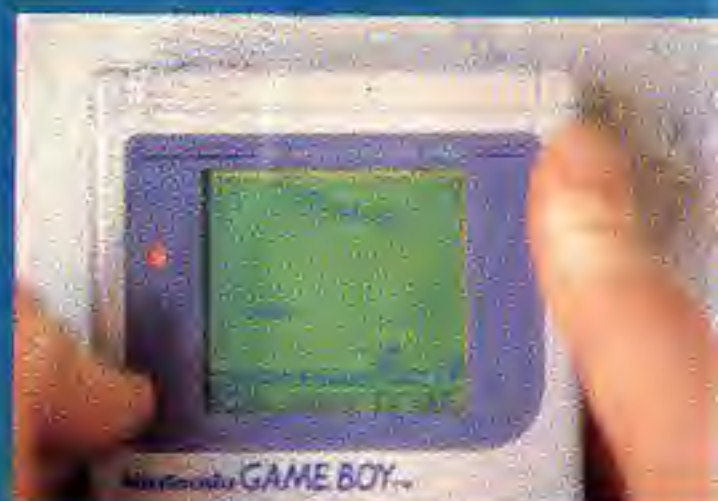
für jede Handheld-Konsole) sind fetzige Duelle kein Problem. Aber das wissen die meisten von Euch vermutlich ohnehin selbst, oder habt Ihr etwa keinen...

Game Boy

Würde uns wundern, denn obwohl Nintendo seinen Knirps hierzulande erst seit anderthalb Jahren offiziell verkauft, sind bereits mehr als eine Million dieser Geräte im Umlauf. Woher kommt der phänomenale Erfolg? Liegt's am Preis von freundlichen 150 Mark oder an der Handlichkeit? Das Ding paßt nämlich in jede größere Hosentasche, allerdings leidet darunter die Qualität des LCD-Displays: Es ist kleiner als das der Konkurrenten und

Game Gear

Segas nagelneue Mitnehmkonsole würde zwar ohne Zweifel den Schön-



Ballerklassiker: R-Type im Game Boy-Format.

HANDUMDREHEN HELDS SPIELEKONSOLEN

vielleicht zu Hause rumliegen hat. Genau wie beim Lynx fordert das Farb-LCD auch hier seinen Tribut, aber mit drei Stunden Dauereinsatz halten die Batterien zumindest etwas länger. Außerdem ist der Kasten einen Deut kleiner, und auch der Nachschub für Software läuft zügiger. Das Angebot ist bereits jetzt überzeugend, in den nächsten Monaten sollen weitere Knaller folgen. Wer also die geforderten



Dank 3D-Chip kein Problem für's Lynx: Nibbles.



Space Harrier auf dem Game Gear.

250 Mäuse für das Teil opfert, tut keinen Fehlgriff; nicht umsonst steckt Sega reichlich Kohle in TV-Werbung. Übrigens: Legt man nochmal etwa 200 Mark drauf, bekommt man einen TV-Adapter zum Aufstecken und kann sich die Spots sozusagen stilecht reinziehen...

Sonstige

Es war einmal, da gab es die PC-Engine GT - eine hübsche, kleine Konsole mit dem Innenleben des großen Bruders. In Zusammenarbeit mit dem japanischen Spielehersteller Hudson-Soft („Dynablasters“) hatte NEC Miniatur-Spezialchips entwickelt, die Automatenumsetzungen wie „Space Harrier“ oder „R-Type“ fast originalgetreu auf's Farb-LCD-Display zaubern, ein TV-Adapter war obendrein erhältlich. Aber die Zeiten sind vorbei, mittlerweile ist die Westentaschen-Spielhalle auch beim rührigsten Direktimporteur nicht mehr zu haben. Nun, 700,- DM waren ja auch wirklich ein arg stolzer Preis, vermutlich wurde das Gerät deshalb in Deutschland nie offiziell feilgeboten.

Wozu auch, wenn man doch für 20 Eier fast originalgetreue Arcadegames mitsamt LCD-Screen, Gehäuse und Sound kaufen kann? Wie? Was? Wo??? Na, in praktisch jedem Ramschladen, gemeint sind nämlich die guten (oder vielmehr schlechten) alten LCD-Spiele. Seid gewarnt, Leute: Wer meint, daß er hier ein vernünftiges „Out Run“

oder „Blades of Steel“ zum Taschengeldtarif bekommt, hat sich geschnitten - die Dinger landeten schon vor zehn Jahren nach einer halben Stunde im Müll, verwöhnte Amigianer brauchen dazu maximal zwei Minuten!

Fazit

Bleiben also doch nur die etwas kostspieligeren Handhelds, aber welche der „Großen Drei“ ist denn nun die beste? Die Entscheidung fällt nicht leicht: Wer auf Solides und Bewährtes steht, greift zum Game Boy; Technik-Freaks sollten mal einen Blick auf's Lynx werfen, und die kleine Sega-Konsole könnte das Maschinenten mit der größten Zukunft sein. Preislich hat man die Unterschiede nach dem Kauf des Grundgeräts hinter sich, die Spiele kosten hüben wie drüben zwischen 69,- DM und 79,- DM. Aber vielleicht helfen Euch ja die technischen Unterschiede im Direktvergleich zum Amiga bei der Entscheidung? Checkt einfach mal die Tabelle... (rl)

Handheld-Vergleichstabelle

Name	Technische Daten	Besonderheit	Preis	Hersteller
Game Boy	8 Bit-Prozessor (4,19 MHz) 4 Stereo-Soundkanäle LCD-Auflösung (160x144 Pixel) 16 Graustufen	Viel optionales Zubehör Reichhaltiges Software-Angebot „Tetris“ im Lieferumfang des Grundgeräts	ca. 150,- DM	Nintendo
Lynx 2	8 Bit-Prozessor (4,00 MHz) 4 Stereo-Soundkanäle LCD-Auflösung (160x102 Pixel) 16 Farben aus 4096	Extrem hoher Batterie-Verbrauch Dürrtiges Software-Angebot Auch für Linkshänder gut geeignet	ca. 200,- DM	Atari
Game Gear	8 Bit-Prozessor (3,58 MHz) 4 Stereo-Soundkanäle LCD-Auflösung (160x146 Pixel) 32 Farben aus 4096	Mit TV-Tuner auch als Fernseher verwendbar Ordentliches Software-Angebot „Columns“ im Lieferumfang des Grundgeräts	ca. 250,- DM	Sega
Amiga 500	8 Bit-Prozessor (7,16 MHz) 4 Stereo-Soundkanäle Standard-LowRes-Auflösung (320x256 Pixel) 32 Farben aus 4096	Vollwertiger Computer Extrem reichhaltiges Software-Angebot Leider nicht portabel	ca. 650,- DM	Commodore

Joysoft



Inh. G. Hartmann

Über 50 000 Computerbesitzer erhalten
regelmäßig unsere kostenlose Preislste.
Sie auch, wenn Sie wollen. Anruf genügt!

Space Ace II*

Amiga 84.90

Harlequin *

Amiga 69.90

Might & Magic III*/**

Amiga 79.90

Wolfchild

Amiga 64.90

Crime City *

Amiga dt. ... 84.90
Amiga eng. . 74.90

Black Gold **

Amiga 69.90

AMIGA

4 D Sport Driving * ... 64.90
Abanded Places ** ... 77.90
Agony * ... 64.90
Airbus 320 ** ... 109.90
Another World ** ... 64.90
Apidya * ... 69.90
Battle Isle ** ... 77.90
B.A.T. 2 * ... 79.90
Black Crypt */** ... 64.90
Birds of prey ... 84.90
Cardiac * ... 64.90
Carver * ... 64.90
Double Dragon 3 ... 64.90
Epic ** ... 74.90
Exodus 3010 ** ... 64.90
Final Fight ** ... 64.90
Gateway to savage * ... 69.90
Gobliins */** ... 69.90
Godfather ** ... 74.90
Heart of China ** 1MB . 96.90
Heimdall ** 1MB 79.90
Hotel Manager ** 54.90
Hudson Hawk ** 69.90
Kid Gloves 2 * 64.90
King Quest V ** 96.90
Knightmare ** 74.90
Lemmings Data Disk ** . 39.90
Lemmings Data Alone . 64.90
Lethal Xcess * 64.90
Mercenary 3 * 74.90
Mad TV ** 79.90
Moonstone ** 1MB 74.90
Monkey Island 2 */** .. 79.90
PGA Plus 74.90
Paragliding * 69.90
Pinball Dreams * 64.90

AMIGA

Pools of Darkness */** . 77.90
Popolous II ** 84.90
Popolous World edit. .. 39.90
Powermonger Data ** . 39.90
Realms ** 74.90
Railroad Tycoon ** 79.90
Red Baron ** 1MB 84.90
Riders of Rohan * 69.90
Shanghai II * 79.90
Shuttle */** 109.90
Sim Ant */** 94.90
Smash TV */** 69.90
Snow Brothers */** 69.90
Soul Crystal */** 69.90
Space Quest IV * 94.90
Special Forces * 81.90
Top League ** 77.90
Wayne Gretzky II 74.90
WWF Wrestling ** 69.90
Wreckers ** 74.90
Zone Warrior * 64.90

ZUBEHÖR

512 K Speicher für A500
auf 1 MB 89.00
Competition Pro Star .. 39.90
Competition Man. Deck . 49.90
Multivision 500 459.00
MEGA MIX 2000/512KB 278.00
MEGA MIX 2000/1MB 318.00
MEGA MIX 2000/2MB 378.00
Amiga Mouse 39.90
Ext. 3.5" Laufwerk ... 159.00
Ext. 5.25" Laufw. 229.00
3.5" Disketten 14.90
Designer Schutzhaube . 29.90
4 Player Adapter 20.00

Jetzt neu: BTX Tag- und Nachtservice
JOYSOFT erreichen Sie unter: *JOYSOFT#

FRANKFURT

FAHRGASSE 87
Tel. 069 / 280170
KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 42 55 66
KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26
BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26
DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

VERSAND

Dürener Str. 394
5000 Köln 41
0221/ 430 10 47
0221/ 43 62 94
Fax: 0221/4302157

Sie sparen Versandkosten bei größeren Lieferungen!
Der Versandkostenanteil beträgt:
... "normalerweise" 8,- DM (4,- DM bei Vorkasse).
... bei Rechnungswert über 80,- DM nur noch 4,- DM.
... bei Rechnungswert über 140,- DM keinen Pfennig!
... bei Lieferung ins Ausland nur Vorkasse 12,00 VK.
Intern und Preisänderungen vorbehalten. Artikel mit
Sternchen (*) bei Drucklegung noch nicht lieferbar,
werden jedoch in Kürze erwartet.
(** = deutsche Anleitung).
Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per
Nachnahme, Express-Service, UPS und
Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Vroom **

Amiga 69.90

Ultima VI *

Amiga 79.90

Elvira II *

Amiga 89.90

Larry 5 *

Amiga 89.00

Amberstar *

Amiga 85.90

F 1 Grand Prix **

Amiga 84.90

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

Na liebe Kinderchen, Ihr könnt doch sicher alle schon bis zwölf zählen? Das ist günstig, denn dann habt Ihr keine Schwierigkeiten mit dem Wechseln all der vielen Diskettlein dieses süßen Spielchens. Allerdings dürftet Ihr in diesem Fall bereits viel zu erwachsen dafür sein...



Kinderkram...

Nach „Rise of the Dragon“ und „Heart of China“ wurde nun das dritte Adventure des Sierra-Partners Dynamix vom PC auf den Amiga umgesetzt. Wie nicht anders zu erwarten, gibt's wieder eine kinderleicht zu bedienende Mausclick-Steuerung, traumhaft schön gezeichnete Grafiken mit zum Teil wirklich gut animierten Szenen und – ganz wenig Spiel!

Inhaltlich geht es bei diesem „interaktiven Comic“ um den kleinen Willy, der für sein Leben gern an der Nintari-Spielemeisterschaft teilnehmen würde. Das Problem dabei ist, daß sein Zeugnis nicht übermäßig be rauschend ausgefallen ist, zudem hat Papi soeben seinen Job verloren, was den alten Herrn auch nicht gerade in Spendierlaune versetzt. Weil aller schlechten Dinge drei sind, handelt es sich bei der Süßstoffirma Tootsweet, die Daddy einen neuen Job angeboten hat, anscheinend

um einen äußerst 'dubiosen Laden...

So unüberwindlich all diese Probleme auch erscheinen mögen, gelöst hat man sie in drei, vier Stunden. Man braucht bloß bei den Gesprächen, die im Multiple Choice-Verfahren ablaufen, jeweils die sinnvollste Antwort auswählen und die simpel gemachten Rätsel knacken – schon ist der Erfahrungsschatz wieder um ein geschafftes Spiel reicher! Hier mal ein Beispiel für den horrenden Schwierigkeitsgrad: Wer im Cafe den herumnervenden Rüpel loswerden will, muß dazu nur das Warnschild von der terpen tinverseuchten Toilette entfernen. Wenig später geht der Kerl nämlich dort rein, zündet sich eine Zigarette an und... gibt endgültig Ruhe! Daß das Game eher zur leichtlöslichen Sorte gehört, heißt aber noch lange nicht, daß es deswegen langweilig wäre. Ganz im Gegenteil, das Programm hat ein paar

astreine Gags auf Lager: Einmal wird Willy z.B. von einer Straßengang angepöbelt, woraufhin eine scheinbar friedliche japanische Touristengruppe plötzlich zu einem Haufen wilder Karatekas mutiert, die den Knaben entschlossen verteidigt! Oder Horny, der mit Cola gedopte Frosch – echt zum Kichern! Aber was hilft's, nach wenigen Stunden ist der Spaß vorbei, und dann ärgert man sich bloß noch über die rund 120 Märker, die man dafür ausgegeben hat.

Zudem sind die Bilder zwar sehr hübsch und sehenswert animiert, die Begleitmusik ist ebenfalls recht ordentlich, aber die hohe Handhabungs-Note gilt eigentlich nur für den Festplatten-Betrieb. Wer sowas nicht hat, kann sich schonmal innerlich darauf einstellen, daß er bereits während des Vorspanns mehrfach die (insgesamt zwölf!) Disks jonglieren darf! Sieht man von diesen

„Kleinigkeiten“ ab, ist Willy Beamish wirklich ein sehr witziges Adventure...
(C. Borgmeier)



The Adventures of Willy Beamish

Grafik:	87%
Sound:	71%
Handhabung:	80%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	35%
Preis/Leistung:	33%
Red. Urteil:	42%

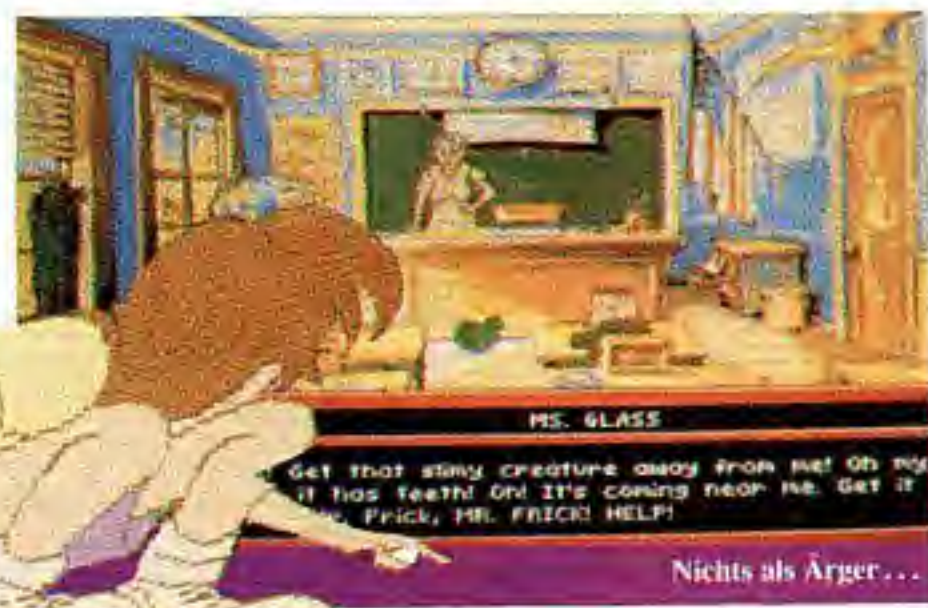
Für Anfänger

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Dynamix/Sierra

Genre: Abenteuer

Spezialität: 1MB und Festplatte oder Zweitlaufwerk(e) erforderlich. Gimmicks (aber kein Handbuch?) in der Box, eine deutsche Version ist bereits in Vorbereitung.





Neuen Herstellern traut man unverbrauchte Spielideen ja noch am ehesten zu – im Falle von Softshops Erstling hat es aber leider doch nur für eine weitere Steinchen-Schlaftablette gereicht.

Laut Story wird dieses Game erst im Jahre 2063 erfunden, und dabei wäre es besser auch geblieben: Man stelle sich ein Spielbrett aus 8 x 8

Feldern vor, in das man seine Klötzchen von allen vier Seiten an beliebigen Stellen hineinschieben kann – wer „Das verrückte Labyrinth“ kennt, tut sich mit dem Vorstellen leichter. Sollte auf der fraglichen Position schon ein Kiesel liegen, wird er einfach ein Feld weitergedrückt. Abwechselnd mit dem (Computer-)Gegner führt man 32 Züge aus und versucht dabei, möglichst viele senkrechte

oder waagrechte Vierer aus den eigenen Steinen zusammenzurücken. Für jede geglückte Kombination gibt's 10 Punkte, anschließend verwandeln sich die beteiligten Klunker in (nach wie vor bewegliche) Mauerstücke.

Das spielt sich so trübsinnig wie ein Täbchen Magentee, also hat man noch allerlei zuschaltbare Extras eingebaut – Zeitlimits, Sonderfelder (Löcher, Bomben usw.) oder gar einige mit derlei Widrigkeiten gespickte Fertig-Bretter. Aber was hilft's? Einen Trabi macht man mit Rallyestreifen nicht zum Porsche, und Matrix ringt noch dem fidelsten Freak ein herzhaftes Gähnen ab, egal welcher Modus gerade angewählt ist...

Ahnlich düster präsentieren sich die häßliche PD-Grafik und die zwei bis drei simplen Piepser im Spiel; je nach Memory bekommt man noch einen ganz netten Titalsound und/oder fünf Wor-

te Sprachausgabe. Um den Flop komplett zu machen, arbeitet auch die Maus recht widerwillig: Nee, für den Preis gibt's wirklich Besseres! (jn)



Matrix

Grafik:	22%
Sound:	39%
Handhabung:	48%
Spielidee:	16%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	24%
Red. Urteil:	22%

Variabel

Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Softshop
Genre: Strategie

Spezialität: Abspeicherbare Highscores, komplett in deutsch.

Der Flop, der aus der Zukunft kam

Die Quadratur der Langeweile

MIND RUN

Laßt alle Hoffnung fahren, Ihr Jünger der schillernden Scheibe: Nach wie vor bewegen sich die Qualitätsschwankungen bei CDTV-Games zwischen miserabel und schlimm. Nicht, daß dieses Programm etwa eine Ausnahme wäre...

...aber immerhin kann es mit einer Premiere aufwar-

ten: Zum erstenmal gibt's deutsche Sprachausgabe von CD – trara! Na, und? Nix und, Sprachgenies können sich die vier gebotenen Tests auch in englisch, spanisch, französisch oder italienisch erklären lassen. Am Ende läuft es jedoch immer auf ein paar windige Aufgaben heraus, die angeblich Gedächtnis, Hörvermögen, Streßbe-

lastbarkeit und Reflexe schulen sollen, letztendlich aber nur die Geduld des Spielers strapazieren.

Jeder Aufgabenkomplex besteht aus 40 leicht unterschiedlichen Übungen, die unter Zeitdruck und mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad bewältigt werden müssen. Kleines Beispiel gefällig: Beim Gedächtnistest etwa schweben ein paar Figuren über den Screen, verschwinden dann und tauchen anders geordnet wieder auf. Ist eine neu dazugekommen? Oder war eine bestimmte Figur schon mal dabei? Wer's nicht weiß, kann sich ja am Akustik-Trainer versuchen, hier hört man viele Samples und muß einen ganz bestimmten wiedererkennen. Oder eine Tonreihenfolge nachspielen, so à la „Senso“, Schnarch...

Die Grafik wäre ja soweit ganz ansehnlich, die Soundeffekte klingen auch nicht übel, und die Steuerung ist sogar recht gelungen. Nur was soll's? Vom spielerischen

Gehalt her ist Mind Run den Silberling nicht wert, auf den es gepreßt wurde! (rl)



Mind Run

Grafik:	53%
Sound:	51%
Handhabung:	58%
Spielidee:	14%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	18%
Red. Urteil:	26%

Für Anfänger

Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: CDTV Publishing
Genre: Quiz

Spezialität: ACHTUNG: Wir hatten zwei Testexemplare, beide stürzten oft und gerne ab! Eine schriftliche Anleitung gibt's nur in englisch und französisch.



Tel.: 05235/7792 Fax: 05235/2794
4933 Blomberg **1A SOFT** Lemgoer Str. 9
FACHVERSAND FÜR AMIGA SOFT + HARDWARE

Laufwerke:
3,5" extern nur noch 149,00 DM
3,5 intern A 2000 129,00 DM
5,25" extern 209,00 DM

Jede 1A Soft-Disk nur 4,00 DM
Fordern Sie unser Info an!
Bestellannahme rund um die Uhr.

1 A SOFT SERIE DER SPITZENKLASSE

- | | | |
|---|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 01: WIZZY'S QUEST
gutes Spiel (1 MB) | 16: DATENBANK
Daten aller Art | 44: CHINA CHALLENGE
einfach Klasse |
| 02: TEXT
Textverarbeitung | 17: DIA PRINT
druckt Etiketten | 45: MISSILE COMMAND
Actionspiel |
| 03: SYS
Spiel mit 50 Levels | 18: HAUSHALTSBUCH
verwaltet Konten | 47: C64 EMULATOR
simuliert C64 |
| 04: DISK SORT III
Disketten verwalten | 19: RISIKO
Strategiespiel | 50: MOONBASE
Weltraumspiel |
| 05: VIDEO DATEI
Ordnung für Videos | 20: GALACTIC WORM
Spiel | 51: SCHACH
sehr spielstark |
| 06: DRUCKER TOOLS
braucht man | 21: MECHFIGHT
Kampf der Roboter | 52: KNIFFEL
gute Umsetzung |
| 07: STAR TREK
Super Spiel auf 2 Disks | 22: BLACK JACK
Kartenspiel | 57: GLUCKSRAD
PD Version |
| 08: BILLARD
Simulation | 23: DOWNHILL
Ski-Simulation | 58: GALGENVOGEL
Super Ratespiel |
| 09: GAG DISK
lustige Programme | 25: MONOPOLY
beliebtes Brettspiel | 63: TEXTKID
neue Textverarbeitung |
| 10: PLATTEN + CD
verwalten | 26: LABELPAINT
Etiketten malen | 74: DRAGON CAVE
absoluter Hit 1 MB |
| 11: MANDEL MOUNTAINS
Mandelbrot Progr. | 27: THE DEATH
ein Superspiel | 81: SKAT
spielstark |
| 12: GELD SPIELAUTOMAT
fesselndes Spiel | 28: SPIELE 50
50 Spiele 45,00 DM | 82: PETERS QUEST
Superspiel |
| 13: VIRUS-DISK
Virenkiller | 35: IMPERIUM
sehr gutes Spiel | 83: TRUCKING
Handelssimulation |
| 14: COPY-DISK
verschiedene Copy's | 37: ATLANTIS
Rollenspiel | 87: ASTRO
Blick in die Sterne |
| 15: RETURN TO EARTH
Strategiespiel | 41: MEGABALL
macht süchtig | 91: ERDKUNDE
super gemacht |

NEU: 2 MB Erweiterung für A500 Akku u. Schalter 269,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN:

- AMOK 1 - 49
BAVARIAN 1 - 240
FRED FISH 1 - 550
FRANZ 1 - 120
ANTARES 1 - 81
KICKSTART 1 - 420
CACTUS 1 - 42
TAIFUN 1 - 170
PREISE: JEDE PD nur 1,80 DM
ab 100 Stück nur 1,70 DM

LEERDISKETTEN:

- 2 DD 135 TPI harderror free
10 Stück nur 8,30 DM
50 Stück nur 40,00 DM
100 Stück nur 77,00 DM

Unsere Versandkosten:

- Nachnahme: 8,00 DM
Vorkasse: 5,00 DM
ab 5 kg nach Gewicht



**COMPUTER
E. GLÜCKS**



4100 DUISBURG 1 ZUM LITH 73

TEL: 02 03 - 77 12 01 FAX: 02 03 - 77 13 84



AMIGA
PC



CDTV
GAME GEAR



- | | |
|---|-------------------------------|
| AMIGA 500 Speichererweiterung
512 KB, Uhr, Akku, abschaltbar, 1 Jahr Garantie | 67,- |
| Amiga 3,5" externes Laufwerk
abschaltb., Bus durchg., 1 Jahr Garantie | 139,- |
| wie Oben + Trackdisplay | 179,- |
| A500 2-8MB Speichererw.
2 MB-bestückt | 349,- |
| A2000 2-8MB Speichererw.
2 MB-bestückt | 329,- |
| A500 PLUS Speichererw.
auf 2 MB-ChipRAM | 149,- |
| MAUS GI-600C AMIGA optomech.
1 Jahr Garantie | 59,- |
| MAUS GI-6000 AMIGA volloptisch
1 Jahr Garantie | 99,- |
| Infrarot Trackball AMIGA
1 Jahr Garantie | 145,- |
| JS-105-M1 Handscanner AMIGA
105mm-Scanbr., >400dpi, >A4, >64 Graust. | 429,- |
| AMIGA 500 Plus | 829,- |
| AMIGA 2000Plus | 1349,- |
| CDTV | 1298,- |
| Monitor 10845 | 499,- |
| Monitor 1085 | 529,- |
| CDTV-Tastatur schwarz | 189,- |
| Drucker Fujitsu DL 900.....699,- | DL 1100 Color... 799,- |

Hier noch ein Auszug aus unserer aktuellen Software Preisliste:

SOFTWARE AMIGA:

- Microprose Form One Grand Prix 74,96
Bundesliga Manager Prof. 74,96
Wolf Child 59,96
Heart of China 74,96
Black Gold 67,46

SOFTWARE PC:

- Bundesliga Manager Prof. 74,96
Wing Commander 2 89,96
Police Quest 3 89,96
Heart of China 89,96
Black Gold 74,96

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an...



Händleranfragen erwünscht!
Autorisierter
"GOLDEN IMAGE"
Distributor



AMIGO!

**Infos, Tests, Kurse und Programme -
auf 2 Disketten.**

Auf den Adlerschwingen der Programmierkunst sollte sich Loricels neues Action-Adventure erheben und der Konkurrenz davonschweben. Ob das wohl gelungen ist – mit einem Greifvogel aus Gold?!

GOLDEN EAGLE



Die Story ist jedenfalls schonmal dünn genug, die fliegt womöglich ganz von alleine: In einer futuristischen Kuppelstadt wurde ein mystischer goldener Adler vom finsternen Priester Nahmur geklaut, in fünf Teile zerlegt und versteckt. Wenn einem soviel Übles widerfährt, das ist schon einen Helden wert – in vorliegendem Fall steigert sich der Sohn des letzten Wächters der Statuette in diese Rolle. Er erhält nämlich von braven, verstoßenen Mutanten den Auftrag, die Bruchstücke wieder einzusammeln, zusammenzufügen und damit die Zukunft zu retten. Na, wenn's denn so ist...

Mr. Eaglesave wandelt also durch die Korridore und Katakomben der City, weicht vielerlei gemeinen Energiefeldern und noch gemeineren Robotern aus, erschießt feindliche Priester-Fans oder holt sich aus Telesäulen am Wegesrand wichtige Informationen (von heimlichen Unterstützern seiner Mis-

sion eingespeist), Stadtpläne und andere Nützlichkeiten. Vor allem aber knackt er jeden Tresor mit Hilfe von aufgefundenen Codes oder seinem sensiblen Panzerknackergehör – es könnte ja eine Adlerkeule drin versteckt sein! Tja, und das alles spielt sich weder besonders überzeugend, noch direkt schlecht.

Das beste Stück dieses Geflügelbratens sind jedenfalls die Animationen: Sehr realistisch, wenn auch nicht völlig ruckelfrei, trabt unser einsamer Retter in der Seitenansicht über den Screen. Auch das recht ausführliche Intro kommt gut rüber, die restliche Optik macht aber leider einen weit weniger spektakulären Eindruck: im Techno-Style gehalten, irgendwie mittelmäßig und uninspiriert. Als ob die Muse des Grafikers statt Küssen nur Bussis verteilt hätte, vermutlich hatte sie gerade Herpes. Auch die Steuerung über Tastatur oder Stick macht einen etwas

kränklichen Eindruck, zumindest reagiert sie oft reichlich zäh. Ist aber kein Beinbruch, nach ihren Schüssen zu urteilen, haben die Feinde die selben Probleme...

Apropos Probleme, die scheinen auch die Programmierer bei der Einordnung ihres Werkes gehabt zu haben. Offensichtlich wollte man nämlich partout auch alle Nicht-Action-Adventurer bei der Stange halten, was zu einem typischen Kompromiß-Game geführt hat: Normalerweise stehen nur dürftige fünf Handlungsmöglichkeiten (links, rechts, springen, ducken, schießen) zur Verfügung, zusätzliche Sonderoptionen wie Kriechen sind... eben Sonderoptionen. Schön, bei den Infosäulen darf man absaven oder sich gar mit einer Partie Reversi entspannen, aber ist das wirklich der Stoff, aus dem unsterbliche Software-Träume gemacht sind?

Wohl eher nein, daran ändern auch ein ganz hübscher Titelsound und allerlei mäßige FX nichts mehr. Nee, die ganze Wahrheit ist einfach, daß Golden Eagle keinen wirklichen Spaß macht, höchstens etwas Fast-Food-Laune – Eagle McNugget gewissermaßen. (jn)



Golden Eagle

Grafik:	62%
Sound:	62%
Handhabung:	57%
Spielidee:	49%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	55%
Für Anfänger	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Loricel	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Drei Disketten, Codeabfrage, eine hübsche Karte der Stadt liegt bei.

Public-Domain / Share-Ware

- 1 **Haushaltsbuch** - Ein Programm zur Verwaltung Ihrer privaten Finanzen
- 2 **MCad 2D** - CAD Programm
- 3 **Utility-Disk** - Viele kleine Hilfsprogramme
- 4 **Videodatei** - Komfortable Videoverwaltung
- 5 **DFU-Disk** - Diverse DFU-Programme
- 6 **Kampf um Eriador** - Ein schönes Fantasy-Spiel
- 7 **GiroMan** - Eine nützliche Girokonto Verwaltung
- 8 **Risiko** - Das bekannte Brettspiel
- 9 **Diskey** - Leistungsstarker Diskettenmonitor
- 10 **Amiga-Print** - Sehr gutes Malprogramm
- 11 **Pac-Man** - Lustiges Spiel
- 12 **Label-Print** - Deutsches Etiketten-Druckprogramm
- 13 **Quizmaster** - Deutsches Quiz-Spiel
- 14 **Business-Print** - Erstellt statistische Präsentationsgrafiken
- 15 **Buchhaltung** - Deutsches Buchhaltungsprogramm
- 16 **Werner** - Verrücktes Spiel mit dem Comichelden
- 17 **Microbase** - Karteikasten-Datenverwaltung
- 18 **Billiard** - Dreiband, Carabollage & Pool
- 19 **PrintStudio** - MINI-DTP-Programm
- 20 **Biorhythmus** - Mit Grafik!
- 21 **Aktienverwaltung** - für Börseneinsteiger
- 22 **Fix-Disk** - Kann defekte Disketten reparieren
- 23 **Blizzard** - Tolles Ballerspiel
- 24 **Return to Earth** - Spannendes Weltraumstrategiespiel
- 25 **DSort III** - Deutsche Diskettenverwaltung
- 26 **AntiVirus II** - Hält im Kampf gegen Viren
- 27 **Quickmenü** - Erstellt eigene Menüs
- 28 **Atlantis** - Fantasy-Strategie-Spiel 1 MB
- 29 **Power-Packer 2.3b** - Datenkomprimierungsprogramm
- 30 **Bibel-Quiz** - Quiz zu religiösen Themen
- 31 **Roll On** - Deutsches Strategie-Spiel
- 32 **Boulder-Crash V1.3** - Lustige Variante des C 64 Klassikers
- 33 **Tumbler Street** - Glücksspiel bekannt durch Salvatore von RTL Plus, 1 MB
- 34 **Skräbel** - Ein schönes Buchstaben- & Wörterspiel
- 35 **Festplattenbackup** - Mit deutscher Anleitung
- 36 **SAet** - Emulator
- 37 **Lucky-Loser** - Geldspielautomat
- 38 **Perfect** - Englisch-deutscher Vokabeltrainer
- 39 **Schach** - Spielstarkes Schachprogramm
- 40 **Assembler** - Ein guter Assembler mit deutscher Anleitung
- 41 **BootMaster** - Erstellt einfache Bootlinter's
- 42 **Kalorienwache** - deutsches Kalorienberechnungsprogramm
- 43 **Charaktertest** - deutsche Charakteranalyse
- 44 **Mathematik** - 6 verschiedene Programme
- 45 **Der Lehrsatz des Pythagoras**
- 46 **Chemie Molekularstellungsprogramm**
- 47 **M.E.D.** - soundtrackerähnliches Musikprogramm
- 48 **Trackdisplay** - Super-Utility auf Software-Basis
- 49 **Passwortschutz** - schützt Ihre Festplatte vor unbefugtem Zugriff
- 50 **DiskOpti** - optimiert und beschleunigt Ihre Diskette
- 51 **Amidat** - deutsche Dateiverwaltung
- 52 **PD-COPY V3** - leistungsstarkes Kopierprogramm
- 53 **Eishockey-Manager-Simulator** - Managerspiel in Deutsch
- 54 **Skat** - starkes PD-Skatprogramm
- 55 **Down Hill** - Ski-Simulation
- 56 **Kryptor** - verschlüsselt Dateien
- 57 **POST** - guter Postscript-Interpreter mit verschiedenen Zeichensätzen
- 58 **Printer-Disk** - 9 verschiedene Utilities für Nadeldrucker
- 59 **Öko** - ökologischer Küchen- & Einkaufsplaner
- 60 **Jahresbilanz** - für kleinere Unternehmen mit grafischer Auswertung
- 61 **Resetteste RamDisk** - für Kickstart 1.2 & 1.3
- 62 **DATAMADE** - komfortable Adressverwaltung

- 63 **Road-Route** - gibt Entfernungen zwischen den Städten der B.R.D. an
- 64 **SYS** - jagen Sie gefährliche Viren durch ca. 50 Levels
- 65 **Missile Command** - superschnelles Action-Game
- 66 **Deluxe-Hamburger** - ein Ketchup-Ballerspiel
- 67 **Zauberwürfel** - animierte Amiga-Version des bekannten Würfels
- 68 **CHINA CHALLENGE** - asiatisches Denkspiel ähnlich Shanghai
- 69 **Mechfight** - Ein sehr bekanntes Roboter-Rollenspiel mit eingebautem Editor
- 70 **GEO** - Geographisches Lernprogramm, mit zahlreichen Daten über die verschiedenen Länder der Erde
- 71 **SPIELE Lexikon** - Auf dieser Diskette sind zahlreiche Tips & Tricks zu vielen kommerziellen Spielen enthalten
- 72 **MANTA WITZE** - Auf dieser Diskette sind mehr als 130 verschiedene Manta Witze enthalten. Lustig und unterhaltend!
- 73 **KAISER II** - Das Strategiespiel ohne Waffen! Wer kennt Kaiser nicht?
- 74 **Space Poker** - Der bekannte Spielautomat mit Pokerregeln
- 75 **CAR** - Rasantes Autorennspiel. Viel Spaß und Atmosphäre. Benötigt 1 MB.

1- 75 erhalten Sie zum Preis
von DM 8,- pro Stück.

Pakete

- 201 5 Disketten voller Zeichensätze im IFF-Format. **DM 40,-**
- 202 5 Disk., voller Clip-Art Kleinbilder für alle gängigen DTP-Programme, z.B. PPrint DTP! **DM 40,-**
- 203 5 Disketten Erotik-Art (mit Altersnachweis anfordern!) **DM 40,-**
- 204 DBW-Render 2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung **DM 25,-**
- 205 Pascal Standard-Pascal mit deutscher Anleitung **DM 20,-**
- 206 Super-Spiele Paket auf 5 Disketten **DM 40,-**
- 207 Deluxe Paint III Grafikurs in deutsch **DM 16,-**
- 208 Soundtracker Musik & Intros auf 5 Disketten **DM 40,-**
- 209 TEX - das bekannte Satz-Paket mit diversen Druckertreibern, deutscher Anleitung u. vielen Zeichensätzen auf 9 Disketten **DM 50,-**
- 210 5 Disketten voller Erotik-Animationen (Altersnachweis!) **DM 40,-**
- 211 PDC - ein Lattice-C kompatibles C-Programmiersystem auf 3 Disketten **DM 24,-**
- 212 Star Trek - das Spiel zur Serie auf 3 Disketten **DM 20,-**
- 213 Clip-Art-Collection II - ein weiteres tolles Paket mit Kleingrafiken für PPrint-DTP und weitere DTP-Programme **DM 40,-**
- 214 Schulpaket - viele verschiedene Programme Vom Stundenplan-Designer bis zum Chemieprogramm. Alles was das Schülerherz begehrt! **DM 39,-**
- 215 Musikpaket - Einen Drumcomputer, ein Musikprogramm, einen Player und viele Songs beinhaltet unser tolles Musikpaket. **DM 39,-**

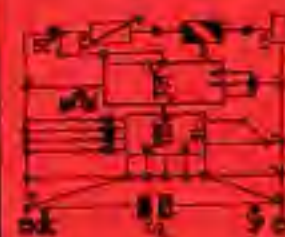
Low-Cost-Software

- 401 **Wizard of Sound 2.0** - Phantastisches Musikprogramm mit mehr als 60 Instrumenten. **DM 19,90**
- 402 **Dea Arithmetica** - Kurvendiskussions-Software in Deutsch **DM 19,90**
- 403 **Draw-Amiga** - Gutes Mal- & Zeichenprogramm! 1 MB! **DM 15,-**
- 404 **Tape II** - Sehr gute deutsche Plattenverwaltung **DM 19,-**

- 405 **SchreibM 2.0** - Ein Schreibmaschinentrainer 1MB. **DM 10,-**
- 406 **Planet-Killers** - Ein schnelles Ballerspiel. **DM 12,-**
- 407 **Broker 2.0** - Deutsches Börsenspiel. **DM 15,-**
- 408 **Xytronic II** - Intergalaktische Handelssimulation. **DM 10,-**
- 409 **Bundesliga 2000** - Deutsche Bundesligaverwaltung **DM 19,-**
- 410 **E.G.O.S.** - Europäisches Strategiespiel. **DM 12,-**
- 411 **BootMenü** - Erstellen Sie eigene Menüs im Bootblock. **DM 19,-**
- 412 **Lotto** - Ein deutsches Lotterieverwaltungsprogramm. **DM 19,-**
- 413 **AnalytiCalc** - Tabellenkalkulation mit deutscher Anleitung **DM 30,-**
- 414 **RIM-V-Datenbank** - Relationales Datenbanksystem mit deutscher Anleitung **DM 30,-**
- 415 **C-Tutorial** - C-Kurs für Einsteiger **DM 19,-**
- 416 **CLI-Help-Deluxe** - CLI Kurs für Einsteiger **DM 19,-**

Kommerzielle Software

- 604 Turbo Print II **DM 89,-**
- 605 Turbo Print Professional **DM 169,-**
- 606 AMopoly - Monopoly **DM 39,-**
- 607 Amiga-Fahrschule **DM 49,-**
- 608 Power-Packer-Professional **DM 39,-**
- 611 Xcopy Professional **NEU DM 89,-**
- 613 Master Virus-Killer V2.1+ **DM 49,-**
- 615 Amiga-Vision **DM 199,-**
- 616 Kunter Skat - tolles Skatspiel **DM 39,-**
- 618 Vocal O-Matic - ein Vokabeltrainer für unregelmäßige englische und französische Vokabeln mit Grundwortschatz. **DM 29,-**



- 612 **Schematic V1.0** - Mit Schematic können Sie kleinere Schaltpläne und Layouts erstellen, als IFF-Gratik abspeichern und mit allen gängigen Programmen weiterverarbeiten 1MB. **DM 49,-**



- 159 **PPrint DTP** - PPrint ist ein deutsches DTP-Programm für den Heimbereich! Ob Einladungen, Drucksachen, Aufkleber, Poster, ... Mit PPrint können Sie professionelle gedruckte Werke erstellen! Handbuch und 5 Disketten! **+ 1000 Grafiken! DM 99,-**

- 183 **SoundCreator** - Mit dem SoundCreator können Sie Ihr eigenes Sound-Labor eröffnen. IFF-Samples bis 256KB können beliebig verfremdet, manipuliert und moduliert werden. Erschöpfen Sie neue Sounds, Töne und Stimmen. Sie können verschiedene Töne überlagern, mixen und anschließend mit anderer Software weiterbearbeiten. Der Top-Hit für den kreativen User. **DM 69,-**

- 184 **POCObase - Datenbank** - POCObase ist der neue Superhit aus unserer Schatztruhe. Die ultimative Datenbank, die sowohl für Einsteiger als auch für Profis geeignet ist. Dank superleichter Bedienung können Sie ab sofort komplexe Büroanwendungen aber auch Adress-, Video-, CD-, Briefmarken und sonstige Verwaltungen mit POCObase durchführen. **Benötigt 1MB, Superpreis DM 79,-**

**Versandkosten Vorkasse DM 4,-
Nachnahme DM 6,-**

BLACK GOLD



Der Amiga Joker meint:
Black Gold – ein in jeder Hinsicht tiefschürfendes Vergnügen!

Am PC wird bereits seit Monaten fleißig Bergbau betrieben, jetzt hat Starbyte die Zeche auch für den Amiga-Kumpel geöffnet. Hier kennen bis zu vier Wirtschaftssimulanten nur ein Ziel: Kohle durch Kohle!

Beginnend im Jahre 1900 dürfen sie sich in den Bauch des Reviers wühlen, wobei die Kontrahenten auf Wunsch auch von der „Freundin“ gesteuert werden. Nach dem obligaten Besuch beim Kreditinstitut sind die vielen schönen Talerchen gleich wieder futsch: Ein Grubenfeld muß her, ein Bohrturm, Material, Personal und Werkzeug. Ist alles beisammen, geht's ans Eingemachte...

Auf dem Zechenscreen wird der brennstoffhaltige Boden im Querschnitt gezeigt – man plazierte seinen Turm und arbeitet sich über Schächte und Stollen an die Flöze heran. Dort hacken die Häuer in einem zweiten (ähnlichen) Bildschirm die steinharten Briketts aus dem Granit; jedenfalls dann, wenn für genügend Stützmaterial und den Abtransport gesorgt ist. Schließlich wird die Uhr einen Monat weitergedreht, das erbeutete Schwarzgold darf nun versilbert werden. Neben vielen

anderen Optionen sind dabei auch Exporte erlaubt, stimmigerweise jedoch nicht von 1914-1918, da tobte schließlich der erste Weltkrieg.

Dank der vielen Icons hat die Maus alles gut im Griff, grafisch schaut's hingegen trotz einiger Bildchen eher zweckmäßig aus. Will man während des Spiels Musi hören, sollte schon 1 MB Chip-RAM vorhanden sein, ansonsten bleibt nur der hübsche Titelsound. Egal, wer auf Wirtschaftssimulationen mit origineller Thematik und Tiefgang steht, darf schonmal den Bohrer anwerfen! (jn)



Black Gold

Grafik:	39%
Sound:	51%
Handhabung:	72%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	74%

Variabel

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Starbyte
Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disketten, komplett deutsch, variable Spielziele (bestimmte Bargeldsumme, Fördermenge etc.)

Ein Soccer-Manager der Budget-Spezialisten von Codemasters – das könnte doch ganz interessant sein! Also begab sich Kicker-Cup-Trainer Borgmeier zur Inspektion ins Amiga-Stadion. Nach einer Halbzeit war er wieder daheim...

...und versicherte uns: „Länger hätte ich dieses

Energiebalken antreten zu lassen. Es folgt die Wahl verschiedener Taktiken (aggressiv, defensiv) oder Aufstellungen (4-2-4, 4-4-2, etc.). Toll, was?

Mindestens ebenso berauschend ist die Präsentation der Animationssequenzen, wo man aus der Vogelperspektive fußkranke Sprites

1st DIVISION MANAGER



Drama einfach nicht ausgehalten – 1st Division Manager zählt zu den armseligsten Kreationen, die je auf diesem Gebiet hervorgebracht wurden! Hier nun seine Begründung:

Bei der Teamwahl wird eine Reihe englischer Mannschaften vorgegeben, teutonische Kicker fehlen ebenso wie eine Editiermöglichkeit. Auf Wunsch zeigt der Rechner die aktuelle Tabelle, die Leistungsfähigkeit des Gegners, die Finanzen, den Status des Managers, die nächsten Begegnungen sowie eine Torschützenliste. Schön und gut, aber auf keiner dieser Tafeln kann der Spieler irgendetwas unternehmen. Ins Geschehen eingreifen darf man etwa via des Transfer-Icons, um per Maus ein Angebot vorzulegen; von Preisverhandlungen oder einer Transferliste jedoch keine Spur. Das Trainings-Icon läßt sich von Anklick-Ver suchen überhaupt nicht beeindrucken, und im Mannschafts-Menü genügt es, die Jungs mit dem dicksten

bei lachhafter Mager-Kickerei beobachten darf. Nein, 1st Division Manager ist selbst für knapp 30 Märker völlig indiskutabel – befördert es mit einem Fallrückzieher in den Mülleimer! (C. Borgmeier)



1st Division Manager

Grafik:	19%
Sound:	16%
Handhabung:	38%
Spielidee:	22%
Dauerspaß:	16%
Preis/Leistung:	26%
Red. Urteil:	16%

Für Anfänger

Preis: ca. 29,- DM
Hersteller: Codemasters
Genre: Simulation

Spezialität: Save-Option, ewig lange Wartezeiten und der häßlichste Titelscreen der Bundesliga-Geschichte.

Immer wieder greift der computerisierte Lustmolch voller Vorfreude zu den Softsex-Adventures von Muriel Tramis, immer wieder wird er enttäuscht. Beim dritten Anlauf nach „Emanuelle“ und „Geisha“ standesgemäß in dreifacher Hinsicht...

Erstens: Die liebe Muriel scheint zu glauben, daß Erotik-Fans automatisch nur Schmalspur-Abenteurer sein können. Also Leute, die es gerade noch schaffen, mit der Maus sämtliche Gegenstände in sämtlichen Räumen einzusammeln und anschließend auf sämtliche an-

ner brennend für das kleine Röhren...

Drittens: Die Präsentation hält leider nicht, was sich der Molch verspricht. Zwar ist die Grafik recht hübsch anzusehen, aber nicht besonders umfangreich. Schlimmer noch, sie ist ziemlich jugendfrei! Dazu wiederholt sich andauernd die gleiche Begleitmusik; Effekte sind zwar vorhanden, aber rar und kaum spektakulär. Was hier wirklich befriedigt wird, ist das Verlangen nach einer vernünftigen Maussteuerung – anders geartete Gelüste bleiben eher unerfüllt. (od)

fascination

Sex minus drei



Kommt nicht in Frage, alter Macho! Die Moral will nicht, das ich einen Mann unglücklich mache – und dabei könnte ich mehrere beglücken...



deren Gegenstände und Personen anzuwenden. Sogar die Reihenfolge ist dabei ziemlich beliebig. Hauptsache, man klickt gradenlos alles und jeden an. Dementsprechend einsteigerfreundlich sind die Rätsel gehalten, vom Handlungsablauf ganz zu schweigen.

Zweitens: Auch die Story wirkt nur auf den ersten Blick faszinierend. Die Pilotin Dolarice May ist durch eine Verkettung unglücklicher Umstände in den Besitz einer Ampulle mit hochbrisanten „Liebestropfen“ gelangt, die sie unbedingt an den Mann bringen will – und zwar an einen ganz bestimmten. Bloß ist der äußerst schlecht erreichbar, dafür interessieren sich jede Menge andere (böse) Män-

Fascination

Grafik:	67%
Sound:	26%
Handhabung:	69%
Spielidee:	41%
Dauerspaß:	46%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	48%

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Koktel Vision/Bomco

Genre: Abenteuer

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt. Komplett in mäßigem Deutsch.

Der Amiga Joker meint:
Wer rasante Rennspiele mag, der mag auch Vroom!

Also ehrlich, auf dieses Autorennen hat uns Lankhor aber tüchtig warten lassen – erst macht man uns den Mund wäbrig, dann erscheint das Teil nur für den ST. Aber die Sache hat auch Vorteile: Wo Atarianer mit Macken leben mußten, brettern Amigianer unbeschwert über Formel 1 Pisten...

Sechs davon sind im Angebot, manche idyllisch (Bäume), andere bebaut (Tribünen, Werbetafeln), allesamt schön hügelig und kurvenreich. Zu sehen sind die Landschaften immer aus der 3D-Fahrerperspektive, mit Lenkrad und Vorderrädern vor der Nase. Natürlich erst, wenn im Hauptmenü über Grundsätzliches entschieden wurde:

Zur Wahl stehen „Training“, Punktehatz im „Arcade-Modus“ oder der „Wettkampf“ auf Originalkursen wie Zeltweg und Silverstone. Außerdem hat man festzulegen, ob der Wagen eine Schaltautomatik haben soll und ob mit Maus oder Stick gefahren wird – in der Praxis reagieren beide Modi erfreulich exakt. Sollte es auf der Strecke dennoch zu Pannen kommen, können während eines Boxenstops Reifen und andere Teile ausgetauscht werden. Bei einem Crash segelt zwar schonmal ein Rad

durch die Luft, mehr als ein bißchen Zeit ist damit aber nicht verloren.

Außer mit blitzschneller Grafik weiß Vroom durch einen durchdachten Screenaufbau zu gefallen, dank Mini-Übersicht und Anzeigen hat man die Lage jederzeit im Griff, ohne daß der Hauptschirm deshalb zu kurz kommen würde. Zwar hört sich der Motorsound eher nach einem asthmatischen Rasenmäher an, aber das ist verzeihlich – schließlich dürfen (Null-) Modembesitzer hier sogar zu heißen Duellen antreten. Insgesamt ein gelungenes Game für actionorientierte Amiga-Racer! (C.Borgmeier)



Vroom

Grafik:	78%
Sound:	41%
Handhabung:	80%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	76%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Lankhor

Genre: Sport

Spezialität: Modem-Option, diverse Highscorelisten, Spielstände speicherbar.

VROOM





Alle gegen Willy

Jet Set Willy III

Schon wieder Ruhestörung in der Gruft: Nachdem Software Projects bereits vor zwei Jahren die 8Bit-Leiche „Manic Miner“ im grellen Amiga-Licht zerfallen ist, versuchen die Leute ihr Glück jetzt beim Nachfolger. Ob Willy noch rüstig genug war, um die Strapazen der Konvertierung zu überstehen?

Wie anno '83 am Spectrum-Original sollen wir Miner Willy bei den Aufräumarbeiten nach einer Party behilflich sein. Dazu steuert man das drollige Kerlchen (noch in den Fest-Klamotten, mit Zylinderhut und Frack) von Plattform zu Plattform, sammelt Geschirr bzw. Bonuspunkte ein und weicht allerlei originellen Gegnern aus: Taschenmesser drohen mit gefährlicher Klinge, Periskope wirbeln die Linsen, ja, selbst Ehefrau Martha sollte man nicht zu nahe kommen. Und das ist wörtlich gemeint, denn wie schon bei „Manic Miner“ arbeitet die Kollisionabfrage recht ungenau, so daß selbst Joystick-Profis mit den acht Leben nicht sehr weit kommen werden. Zwar macht die Steuerung an sich kaum Probleme, die vielen unfairen Stellen dafür umso mehr; Mal ist kein Ausweichen möglich, dann materialisiert ein neuer Willy mitten in der Luft und quittiert den folgenden Freiflug mit Lebensverlust.

Eigentlich schade, denn die nette Hintergrundgrafik scrollt ruckfrei (wenn auch sehr, sehr langsam) in alle Himmelsrichtungen; die Musikbegleitung fällt zumindest nicht störend auf. In punkto Präsentation hätte sich Jet Set Willy die Zwei hinter dem Titel also durchaus verdient, in Sachen Gameplay war die Vorlage erheblich witziger. Was bleibt, ist eine ebenso frustrierende wie frustrierte Plattform-Leiche. (rl)



Jet Set Willy II

Grafik:	64%
Sound:	52%
Handhabung:	33%
Spielidee:	23%
Dauerspaß:	26%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	29%

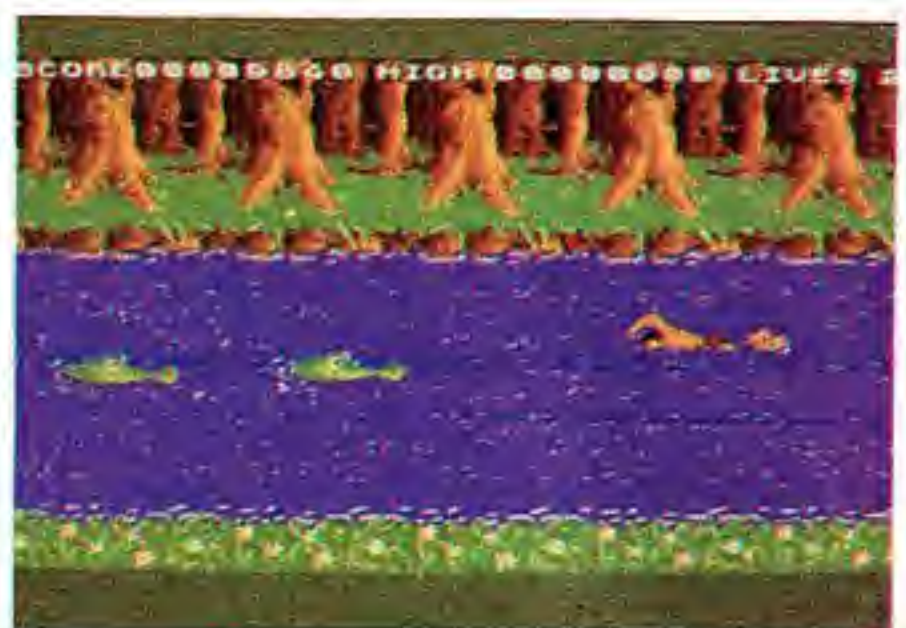
Für Experten

Preis: ca. 39,- DM

Hersteller: Software Projects

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Im Gegensatz zu „Manic Miner“ kann hier nicht zusätzlich die Original-Grafik gewählt werden.



Digitaler Schlangenbiß

Jungle Boy

Dumpe Trommelmusik ertönt, ein bezauberndes Mädchen baumelt hilflos über dem Suppentopf eines gefräßigen Kannibalenstamms – doch oh weh, ihr Herzallerliebster ist am anderen Ende des Dschungels. Eine ergreifende Szenerie, eine dramatische Situation... und eins der schlechtesten Games aller Zeiten! Was sich als Hintergrund-story noch ganz nett liest, erweist sich am Screen als Geschicklichkeitstest der primitivsten Sorte. Das Beste an diesem Trauerspiel der Billigsoftler von Byte Back ist eindeutig der Trommelsound im Titelbild. Wer dennoch meint, daß er unbedingt auf den Feuerknopf drücken muß – bittesehr.

Level 1: Unser Reservetanz muß von Liane zu Liane springen. Die Seile schwingen so träge hin und her, daß man schon vom Zuschauen schläfrig wird, dazu gibt's Horizontalruckling der Stärke 12. Auf Stick-Kommando hüpfert der Dschungelboy im Zeitlupentempo zur nächsten Liane, danebenspringen ist fast unmöglich. Und wenn's doch mal passieren sollte, ist das auch kein Problem; mit dem nächsten der insgesamt sechs Leben darf man an derselben Stelle weiterhüpfen.

Level 2: Durch einen Fluß schwimmen und bissigen Krokodilen ausweichen.

Man kann auch mit Messern nach ihnen werfen, aber wegen der verunglückten Kollisionsabfrage kaum erfolgreich. Es sei denn, die Biester sind schon fast auf Tuchfühlung.

Level 3 & 4: Es wird wieder gesprungen. Zunächst über Löwen und Nilpferde, im letzten Abschnitt dann über Kannibalen. Schließlich kommt man zum Kochtopf – nach etwa fünf Minuten Spielzeit!

Ehrlich, das Game ist unglaublich leicht, unglaublich schlecht (grauenhafte Grafik, grauenhafte Geräusche), ja, und überhaupt ganz unglaublich... (C. Borgmeier)



Jungle Boy

Grafik:	18%
Sound:	18%
Handhabung:	29%
Spielidee:	12%
Dauerspaß:	1%
Preis/Leistung:	8%
Red. Urteil:	5%

Für Anfänger

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Byte Back

Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved. Wozu auch?

KLASSIKER

POPULOUS

Ja, kann denn Bullfrogs Geniestreich schon ein Klassiker sein? Ei, warum nicht? Schließlich ist das gute Stück derweil satte drei Jahre alt, und wenn man dann noch die zahlreichen Kinder und Enkel bedenkt..



Es geschah anno 1989, daß (zunächst nur für Amiga und ST) ein Game das Licht der kühlen Vorfrühlingssonne erblickte, welches die Softwareszene mit 500 zu erobernden Welten und einem noch nie dagewesenen Spielkonzept revolutionieren sollte. Die Saat fiel auf fruchtbaren Boden: Sechs Monate später folgte dem „Göttervater“ bereits eine Data-Disk mit weiteren 500 Eroberungsgebieten, ebenso witzigen wie neuen Grafiksets und deutlich hochgeschraubtem Schwierigkeitsgrad. Ende '90 landeten die Ochsenfrösche ihr „Powermonger“ (unüberschbar mit dem Vater verwandt, aber doch etwas anderes) und in jüngster Zeit folgten schließlich der Welteneeditor, das verbesserte „Populous II“ und die „World War I Edition“ für Powermonger. Doch auch andere Companies ließen sich inspirieren, man denke nur an Mirrorsoft und ihr „Mega Jo Mania“.

Wie läßt sich dieser Siegeszug nur erklären? Nun, zunächst waren Idee und Gameplay damals noch wahrhaft innovativ: Zwei Götter traten gegeneinander an, der eine vom Rechner gesteuert, der andere von einem Menschen (per Nullmodem ging's auch mit zwei sterblichen Unsterblichen). Jeder der beiden gebot anfänglich über eine Handvoll Wuselmännchen, die in einer isometrischen 3D-Landschaft Häuser bauen, sich vermehren, die Götterspeise Mana produzieren und schließlich



den gegnerischen Stamm zerbröseln sollten. Als Gott griff man meist nur indirekt ein, etwa indem man Gelände einebnete oder neues Land aus dem Wasser hob, damit die eigenen Jungs feinere Eigenheime in die Landschaft stellen konnten. Denn die gingen mit höheren Kulturstufen und überlegener Schlagkraft einher!

Apropos Schlagkraft: Über kurz oder lang beförderte der kluge Gott seinen Stammesführer zum „Ritter“, der selbst ohne Anhängerschaft ganze Landstriche des Feindes in Schutt und Asche legen konnte. Wirkliche Berühmtheit erlangten aber die Erbbeben, Vulkanausbrüche und anderen Gemeinheiten, mit denen der Gegner gepiesakt werden durfte. All diese Tätigkeiten kosteten jedoch stets eine bestimmte Menge Mana – nicht selten hing an Sieg oder Niederlage also davon ab, wer zuerst seine Plagen verstreuen konnte. Hatte man eine Welt beweiht, war die nächste an der Reihe; je nach gezeigter Leistung durften meist sogar ein paar übersprungen werden. Verschie-

dene Landschaften (Gras, Wüste, Eis usw.) sorgten zusammen mit einigen variablen Faktoren (z.B. Vermehrungsrate) dafür, daß für jedes Gebiet eigene Strategien entwickelt werden mußten.

Tja, das alles war natürlich schon rekordverdächtig genug, doch das in acht Richtungen scrollende Iso-3D mit den vielen Details, der düstere Herzsclagsound, die Titelmusik von Almeister Rob Hubbard (eines seiner letzten großen Werke) sowie die ungeheuer eingängige Maus/Leon-Steuerung taten ein Übriges – nie zuvor war ein Strategical derart komplex und gleichzeitig so bedienungsfreundlich! Ergo bleibt uns wieder mal nur ein Fazit: Wirklich innovative Games veralten nicht, schaut ruhig mal bei den göttlichen Streithanseln rein und überzeugt Euch selbst. (jr)

Zeitspiegel: Gestern - Heute

Grafik:	84% - 75%
Sound:	78% - 72%
Handhabung:	86% - 86%
Spielidee:	93% - 80%
Dauerspaß:	91% - 87%
Gesamteindruck:	90% - 85%

Für Fortgeschrittene

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Ein Unglück kommt wirklich selten allein: Erstens wollte nämlich der runde Ball gegen die Hammerfüße überhaupt nichts nützen, wie das blamable 0:3 im letzten Auswärtsspiel nur allzu deutlich macht...

...und zweitens fällt mit dem verletzten Nettelbeck eine tragende Säule unserer Abwehr auf unbestimmte Zeit aus (er hat sich selber taub gesungen und befindet sich beim Mannschaftsarzt Dr. Löwenschrei in stationärer Behandlung). Auch sonst gibt es von dieser Partie allerhand zu berichten: Schlußmann Wunder-

lich bekam z.B. eine Gelbe Karte, weil er ständig versuchte, das Tor zur Seite zu tragen, anstatt nach dem Ball zu hechten. Max fing sich ebenfalls ein Kärtchen, und selbst Lady Bri sah das erste Gelb, da der Schiri ihr Blendax-Lächeln als Bestechungsversuch wertete. Tja, so kann's gehen. Selbst dann, wenn wie hier 100%

Einsatz abverlangt wurden, und die Aufstellung gar nicht so übel war. In allen anderen Fragen habt Ihr Euch ziemlich zurückgehalten, einzig die 50.000 DM Teilrückzahlung des Bankkredites wäre noch erwähnenswert. Wen es nun gelüstet, das Schicksal des FC Jokers mit in die Hand zu nehmen, der sollte Folgendes wissen: Erstens

zeigt das Kontobarometer auf ca. 23.000 Mäuse, zweitens steht der Kreditanzeiger mit 150.000 DM immer noch im Soll, und drittens müssen wir nächstes Mal daheim gegen Opafun antreten. Na, mit den spaßigen Greisen werden wir wohl fertig, oder? Zumindest dann, wenn Ihr alle wieder schön brav die kommenden Fragen beantwortet:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 100%)?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position? Pro Spielfeld-Quadrat nur ein Spieler, und laßt bitte

unseren armen Invaliden in Ruhe!

3) Möchtest Du einen Spieler vom Transfermarkt kaufen?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein?

Im Moment verlangen wir 11,- DM für's Ticket.

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel? Wir dürfen uns höchstens mit weiteren 350.000 Steinen verschulden.

Wenn diese Probleme für Euch keine sind, dann solltet Ihr eine Postkarte nehmen, alles sauber aufschreiben und an unsere untenstehende Adresse schicken. Wir sammeln dann die Briefmarken... äh, alle eingehenden Sendungen in unseren extra

dafür angeschafften Zehntausend-Liter-Tanks (gebraucht) und machen uns schließlich an die Auswertung. Sobald wir ein vorläufiges Endergebnis haben, wird es in unseren Fußball-Manager eingespeist - und schon wissen wir, ob der

Schußerfolg uns hold war. Im nächsten Joker wißt Ihr es dann auch; was es diesmal zu gewinnen gibt, erfahrt Ihr schon heute:

1 x Blues Brothers
3 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

Daß die noblen Teile unter allen Einsendern verlost werden, habt Ihr sicher auch bereits vermutet. Was Ihr aber mit Sicherheit niemals ahnen konntet, das ist unsere neue alte Anschrift:

Joker-Verlag Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker



Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1 Brück	Tor	—	29	180.000
2 Wunderlich	Tor	28	31	150.000
3 Bröselmair	Abw	23	32	320.000
4 Joker	Abw	17	31	190.000
5 Nettelbeck	Abw	18	v.	220.000
6 Freckmann	Abw	24	22	60.000
7 Ponikwar	Mit	—	16	260.000
8 Regnet	Mit	11	16	220.000
9 Celal	Mit	15	17	190.000
10 Magenauer	Mit	14	32	250.000
11 M. Labiner	Mit	13	43	290.000
12 Dzierzynski	Ang	8	32	140.000
13 Stein	Ang	—	17	100.000
14 B. Labiner	Ang	7	30	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Krauter	Ang	12	244.000 DM

Ergebnisse: 9. Spieltag

Hammerfoot	—	FC JOKER	3:0
Opafun	—	Battle Kumpans	2:1
Maniac Menschen	—	Blue Beiß	2:2
Langohrer SK	—	Berlin East/West	2:1
Bodo Tiltner	—	Austerwitz	4:1
Un. Hofftschwer	—	Bummico	3:1
Wurm, Wolfeschreck	—	Dragonflight	3:2
Hardball Killers	—	AMS	2:1
Indianerbones	—	Raschmeh	3:2
Might & Matschig	—	Playpower	3:0

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1 Maniac Menschen	17:1	28:9
2 Un. Hofftschwer	16:2	29:11
3 Opafun	15:3	25:7
4 Might & Matschig	14:4	17:9
5 Hammerfoot	13:5	25:7
6 Indianerbones	12:6	19:18
7 Bodo Tiltner	10:8	17:13
8 FC JOKER	9:9	15:15
9 Blue Beiß	9:9	14:14
10 Berlin East/West	9:9	13:16
11 Battle Kumpans	8:10	18:16
12 Wurm, Wolfeschreck	8:10	16:19
13 Bummico	7:11	11:17
14 Langohrer SK	6:12	13:19
15 Playpower	6:12	10:21
16 Dragonflight	6:12	9:21
17 Raschmeh	5:13	17:25
18 Hardball Killers	4:14	11:24
19 Austerwitz	3:15	13:26
20 AMS	3:15	7:20

Paarungen: 10. Spieltag

FC JOKER	—	Opafun
Dragonflight	—	Langohrer SK
Bummico	—	Indianerbones
Austerwitz	—	Might & Matschig
Blue Beiß	—	Hammerfoot
Playpower	—	Wurm, Wolfeschreck
Raschmeh	—	Bodo Tiltner
Berlin East/West	—	Hardball Killers
AMS	—	Maniac Menschen
Battle Kumpans	—	Un. Hofftschwer

SUCHE HARDWARE

Nicht gerade reicher Schüler sucht A 500 mit Zweitlaufwerk und 1 MB - bitte 100 % - für ca. 50 DM. Tel.: 02562/23520. Tausche auch gegen komplette Fotoausrüstung und Technics Tape Deck RS-TS-165. Tel. ab 17 Uhr

Suche günstig Drucker für Amiga 500, Zahle bis 100 DM. Bin Selbst-abholer. Angebote bitte an Marek Kuring, Auf der Hohle 12, O-8291 Panschwitz

Suche Filecard (interne Festplatte) für Amiga 500, Tel.: 06504/1408

Suche Amiga-Freezer 3.0 mit Software und Anleitung. Preiswert! (Henning) 05139/87617

Kaufe Festplatte für A 500. Kapazität beliebig. Preis VB. Andreas Stenos, Hiltstr. 19, 8000 München 50, Tel.: 089/8130263

Suche 5.25 Laufwerk für meinen A 500. Angebote an: N. Nengedont, Hofstr. 4, 4933 Blomberg

Suche Amiga 500 u. HF Modulator (auch leicht defekt) - möglichst preisgünstig o. umsonst. Angebote an Lars Wagner, Birkenweg 10, O-1281 Börmicke

Suche guten, preiswerten Farbmonitor für Amiga 500. Ruft an! 06071/34632

BIETE HARDWARE

Verkaufe Amiga 500, 1 MEG RAM (abschaltbar), 2 Diskboxen, 140 Leerdisk, 5 Originale wie z.B. Powermonger, 2 Joysticks u. TV Modulator für VB DM 1000, NP 1800 DM. Zahlung entweder nach persönlicher Begutachtung oder per Vorauskasse bei Verschickung. Alles ist 100 % OK. Schreibt an: Matthias Eckl, Bergstr. 9, 8451 Mahnbach, Tel.: 09664/1624

Verkaufe Amiga 500, Festplatte 590 (20 MB), 1 MB RAM, 2 Laufwerk, 9-Nadel Drucker, LC-10, Maus, Box, 20 Disks, Handbücher nur komplett für 1800 DM VBH. Infos bei: Marc Hiltenscheid, Honigsheimstr. 6, 5000 Köln 71, Tel.: 0221/7088544

Verkaufe ATARI 1040 ST mit Monitor, Maus und Disks! Preis 1000 DM VB. Tel.: 0841/57891

Verk. Amiga 500 & Monitor 1084 & 512 KB A 501 & Amiga Action Replay II für 900 DM. Adr.: Fabian Schafroth, Froburgstr. 30, CH-4410 Liestal

Verkaufe FUJITSU DL 2400 24 Nadel-Drucker, A3-quer, LCD-Anzeige, Farboption, vollautomatischer Einzelblatteinzug. Preis 1000 SFr. exklusive Transportkosten. Hans Bernhard, Sonnenrain 1, CH-4800 Zofingen, Tel.: CH (0)62/516404

Verkaufe AT-Karte von Commodore incl. HD-Laufwerk, Handbücher und MS-DOS 3.30 für 500 DM! Schreibt an Jörn Hoffmann,

Reformationsplatz 11, 1000 Berlin 20

Verkaufe C 64 mit Software und Büchern für 250 DM. Ruft unter der Nummer: (Vorwahl für Dresden)/4325637 an.

Verk. AMIGA 500, Mon. 1084 S. 1 MB, TV-Mod. (alle Geräte 1 Jahr alt) für 1300 DM. Ang. an: Jan Eichstedt, Memhardstr. 2, O-1020 Berlin

Verkaufe für Amiga 500 KB-Ram-Card, 512 k Ram für 70 Fr., NP 92 Fr., Pro Migos TM 3.5 Floppy Disk für 130 Fr., NP 155 Fr. Alles neu, leider nie gebraucht! Tausche oder verkaufe A-520 Video Modulator TV/HF-Adapter für 40 Fr., NP 59 Fr. oder tausche gegen ein Gerät, für das man auf dem Amiga fernschauen kann. Schreibt schnell an: Philipp Meyer, Säntisstr. 1, CH-6207 Nottwil

Verkaufe HF-Modulator für 40 bis 50 DM. Suche Druckerreiber für Star LC 20. Dringend! Tel.: 0231/400262

Verkaufe Action Replay II mit Orig. RVE-Honda, Space Harrier II, Rogue Trooper, Eliminator für insg. 200 DM. Tel.: 02307/13526. Alles 100 % O.K.

Verkaufe CDTV 100% OK mit viel Zubehör, 1 Monat alt für 1350 DM. Tel.: 06331/66687 Florian

Disk-Codierer f. alle Amigas (m. 2. LW)! LED, langes Kabel, robust, 1 a. Qualität nur 50 DM u. NN. Tel.: 0911/678728 (Mo-Do 17-21 Uhr)

Wer tauscht einen Amiga 500 gegen einen C 64 mit Floppy. Hat jemand Interesse, bitte anrufen oder schreiben an: Patrick Patschall, Jacobstr. 49, 6660 Zweibrücken, Tel.: 06332/72418

Verkaufe C 128 D Metallgehäuse & Literatur, Maus für 450 DM (VB). Tel.: 02163/30369

Verkaufe TURBO AT-Karte mit 12 Mhz von X-pert und 16-Bit VGA-Karte von COLORImage (alles originalverpackt) für 1700 DM VB (2200 DM NP)! Schreibt an Jörn Hoffmann, Reformationsplatz 11, 1000 Berlin 20

Verkaufe Atari 2600 VCS supergünstig mit drei Joysticks, Netzteil, Antennenadapter und über 12 Spielen (z.B. die Superhits Moon Patrol, Pole Pos., Mrs. PacMan, Top Gun, Jungle Hunt, Millipede etc.) Für nur lockere 200 DM. Schreibt an: Andreas Euba, Auenstr. 5, 8901 Wehringen

Verkaufe internes 3,5 Zoll Laufwerk, nagelneu mit Verpackung. Markenlaufw. für 95 DM. Tel.: 08093/1600

Verkaufe Matrixdrucker P1092G von Panasonic. Neupreis 600 DM, jetzt nur 275 DM. Ruft an unter: 030/6023477 zwischen 16 und 21 Uhr. Verkaufe auch nagelneue Commodore 1351 Mouse. Fragt nach Nico.

KLEINANZEIGEN

Verkaufe Amiga 500, Speichererweiterung auf 1 MB abschaltbar mit Uhr, 1084 Commodore Farbmonitor, Star LC-10 Farbdrucker, 2. Laufwerk (3,5), sowie Workbench, Extra Disk, Erste Schritte, original Maniac Mansion (dt.). Alles in einwandfreiem Zustand. 1.800 DM VB. Tel.: 02232/23792 Mo-Fr ab 18.30 Uhr. Fragt nach Andreas.

Verk. A. 500 mit 1 MB, 2 LW, Mon. 1084, Appetizer, Joystick, Mousepad, PD-Programme, originale Spiele. Das alles für nur 1400 DM! Tel. ab 18 Uhr 02562/21862. Darius Willner, Alter Postweg 177, 4432 Gronau

Verkaufe C 128 D mit 49 Disks, allen Büchern und Disk-Locher. 600 DM! Tel.: 07425/4330

Verkaufe A 500 mit 1 MB Erweiterung (Uhr), TV Modulator, 2. Laufwerk, Maus, Joystick, Bücher, 50 Disketten und Spiele, zusammen nur 950 DM. Meldet Euch unter 0642/81915 (Michael), nach 18.00 Uhr

Verkaufe: Einen so gut wie neuen Gameboy inkl. Tetris für 100 sFr (neu 169 sFr), dazugehörigen Akku für 50 sFr (89 sFr) sowie folgende Gameboy-Spiele: Super Mario Land für 35 sFr (59 sFr), Pack Man für 35 sFr (59 sFr), Daedalian Opus für 20 sFr (29 sFr). Interessenten an: Anja Bernhard, Sonnenrain 1, CH-4800 Zofingen, 062/516404

Verkaufe: Schneider CPC 6128 mit deutschem Bedienungshandbuch u. Monitor u. Disk. Laufwerk u. 25 Disketten u. Diskbox. Alles 100 % OK. VB 420 DM. Bitte erkundigen unter 07181/64541

Amiga 500, Monitor 1084, Nordic Power, 1 MB, 2. Laufw., ca. 500 Programme und viel Literatur. Info bei A. Friedrich, Stubenrauchstr. 70, O-1197 Berlin

Verkaufe IBM XT, 2 5 1/4 Zoll Laufwerke, Hercules Grafikkarte, Monochrome Monitor, Drucker Panasonic KXP 1081, dazu div. Software. VB 650 DM. Tel.: 06132/4429

A 500, 1 MB, Farbmonitor, 250 Disks, 4 Boxen, 3 Joysticks u. 10 Originale, Literatur. Tel.: 06029/4172 Marco. VB 1800 DM

Verkaufe billig Commodore A520 HF Modulator zum Anschluß des Amiga 500 an Farbfernsehgeräte. 100 % OK. Schickt Eure Angebote an: Rene Ossira, Karl-Malke-Str. 2, O-9230 Brand-Erbisdorf

Verkaufe CPC 464 u. Grünmonitor GT 65 u. Disk-Laufwerk DDII u. Staubschutzhauben u. 64 K Speichererweiterung u. TV-Modulator MP1 u. Joystick, über 30 O-Spiele u. Utilities u. ca. 60 Zeitschriften u. Bücher/VHS. Tel.: 05251/391222

Verkaufe Amiga 500 mit 512 KB Speichererweiterung, abschaltbar mit Akku, Uhr und viel Zubehör für

VB 700 DM. Tel.: 07543/3851. Christian verlangen ab 17.30 Uhr

Verkaufe Amiga 500, halbes Jahr alt, 100 % OK! Noch Garantie, mit allem Drum und Dran für sage und schreibe 600 DM. Tel.: 06081/15430

Tausche neuen Nintendo mit elf neuen Spielen und 2. Boxen für 20 Spiele u. Clubhefte gegen Amiga 500 mit 1 MB (neuwertig), oder verkaufe um 925 DM. Wer kauft, bekommt den C 64 II gratis, da mein Vater in der Firma arbeitet. Tel.: 04769/3771

Verkaufe: nagelneuen Gameboy u. Zubehör u. Tetris u. S.Striker für 155 DM. Und 2 5,25 Zoll Diskettenboxen m. 80 Disks Inhalt (NP über 110 DM) für je 50 DM. Ruft gleich an: Tel.: 06202/51422, Dominik

Verkaufe CDTV und Monitor wegen Systemumstieg. Suche defekten A 500. Preis nach Vereinbarung. Andreas Wirth, Franz-Schubert-Str. 25, O-7513 Cottbus oder Tel.: 525356

Verkaufe: C 64 II, 1541 II, Monitor 1802, Reset, Datasette, Diskbox, 150 Disketten und vieles mehr für 650 DM. Tel.: 06249/4421 nach 20.00 Uhr (Tarik)

Verkaufe A 500, 2 MB Speichererweiterung, 41 MB Harddisk, 2 LW 3,5 Z u. Monkey Island, Battle Isle, Lemmings, Paradroid 90, Tel.: 02355/7928 VB 1.800 DM

Verk. Amiga 500 u. Speichererweiterung 512 K u. Monitor 1084, Joysticks, 2 Netzteile, 2 Mäuse u. 60 Orig. Spiele u. 2. LW für nur 2000 DM. 3 Monate alt. Tel.: 06185/1278 ab 19.00 Uhr

Verk. A 500 u. Farbmonitor u. Lernprogramme, Spiele, Maus, Joystick, Fachbücher. Topzustand! VHB 1190 DM. Tel.: 07121/40507

Verkaufe C 64 mit ca. 180 Disketten, Tastatur, Floppy und 1 Joystick, ca. 500 DM, handelbar. Ruft an: Tel.: 02575/1335 oder schreibt an: Mattias Borghoff, Am Schienenweg 19, 4402 Greven 2. Super Angebot!

Verkaufe AT-Karte für Amiga 2000 mit 1 MB Ram, MS DOS 3.3 und GW Basic mit 5 1/4 Laufwerk. Preis VB. Tel.: 07133/12919 (Karsten)

Verkaufe neuwertigen STAR LC 24-10 24 Nadeldrucker, jedoch ohne Druckerkopf, daher nur 222 DM. Bei Interesse bitte anrufen: 02241/182351 (Jörg Steinmüller)

C 64 u. 1541 II, Resetaster, 3 Originale, 90 Disketten randvoll mit Games, 1 Spielmodul, 1 Joystick für nur 500 DM, oder zu tauschen mit einem A 500. Abs.: Björn Pachurka, Chemnitzer Str. 47, O-9200 Freiberg

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2. LW, Monitor u. Ständer. Viel Zubehör plus ca. 60 Spiele u. Amiga Joker

Hefte für VB 1800 DM. Alles Original. Ruf 02166/87898

Verkaufe C 64 (2). Floppy 1541 (2), ca. 70 Disketten, Monitorkabel, Bücher, Krimskrams! Kein halbes Jahr alt. NP ca. 700 DM, jetzt für VB 450 DM. Ruf nach 20 Uhr an: 02841/46582 (Martin)

Leerdisk 3,5 oder 5,25, Speicher-erw. für Amiga, Teleclub Decoder, SAT, und andere Hardware. Auf Anfrage. Bei A. Maidhof, Jenaer Str. 5, 8635 Dörfles-Esbach. Tel.: 09561/63554

A 2000 u. Highscreen F-Mon. div. Softw., Fachlit., Hefte Fischertechn. computing VB 1500 DM. Tel.: 04103/86700

Biete C 64 II und die Floppy 1541 II, anschließbar an jeden Fernseher dank TV-Interface. Das Ganze für läppische 350 DM! Biete auch diverse Amiga Originalspiele! Tel.: 089/2913423

Amiga 500 kompl. mit Maus, Anleitung und 512 KB Speichererweiterung. Zusätzlich gibt es 20 Programme (Orig. Spiele, Anwenderprogramme, PC usw.). VB 800 DM. Tel.: 06424/5300 Sebastian rufen

Verkaufe: Gameboy, halbes Jahr alt u. fünf Games für 300 DM (Tetris, Fortress of Fear, Gargoyles Quest, Baloon Kid und Super Marioland). Schreibt an Danny Mauer, Am Rosengarten 82, O-4070 Halle

Superbillige 2DD-Disks (3,5): 100 Stück für 86 DM! Stereo u. Mono-sampler zu Niedrigpreisen! Auch andere Hardware! Schreibt an Hardcore, Beckerstr. 4, 5100 Aachen

Verkaufe C 64 II mit Laufwerk, Schwarz-Weiß-Fernseher und Zubehör, wie Modul, Diskettenbox mit 53 Disketten, Joystick und Software für nur 500 DM. Adt. Thomas Braungardt, Block 903/3, O-4090 Halle

Mega ST 1, SM124, Atonce AT Karte, ext. 3,5 HD LW, Power Pack (Orig.), 60 Disketten, div. Zub., VB 1600 DM. Tel.: 0931/286543, wochenends 08363/6350

Zu verkaufen: Amiga 2000 u. Highscreen Monitor u. 3 interne Laufwerke, viele Games, optische Maus, viel Zubehör. Tel.: 06772/1240

SUCHE SOFTWARE

Achtung an alle Amiga Freaks. Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt 0841/55616 ab 17 h.

Amiga!! Amiga!! Suche Amiga Originalprogramme alt und neu. Zahle gut. Listen an: Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim

Suche Orig. Bard's Tale 1 mit Anleitung. Tel.: 04161/62267

Kaufe das Spiel: It came from the Desert für 50 DM. Bitte nur 100 % Version. Peter Huhn, Am Leise-

köppel 8, 3560 Biedenkopf. Tel.: 06461/4458

Help! Wer verkauft mir Amiga-PD von Digital Marketing unter 2 DM/Disk? Dringend! B. Tischler, Siedlungsstr. 3, A-4650 Lambach

Suche Anleitungen zu Wild West World, Panza Kick Boxing, Kick Off II und Kick Off II - Final Whistle. Zahle 10, 8, 10, 10 DM! Tel.: 09621/64424 (Christian)

Suche u. kaufe Original vom Spiel Bonecruncher. Schreibt an Claudia Vogel, Uetlibergstr. 240, CH-8045 Zürich

Hilfe !!! Suche Komplettlösungen, Anleitungen, Tips, Tricks, Pläne und Karten zu Dungeon Master, Bard's Tale 1,2,3, Legend of Faerghail, Chaos strikes back und Eye of the Beholder. Es gibt eine Belohnung. Vielen Dank schon im voraus! Schreibt an: Manuel Aumüller, Insterburger Str. 8, 6233 Kelkheim

Hy Freaks! Suche dringend Codeliste von den Games: Paradox, Pandora, Batman the Movie, Oxxonian, Chase HQ 1 und 2, Custodian, Ruft an oder schreibt, ich bezahle. Nicolas Alff, Grimstr. 4, 6695 Tholey-Saar. Tel.: 06853/4433

Suche Amiga Handels & Strategie- games aller Art! (z.B. Winzer, Traders, etc.) Tel.: 06135/2492

Suche Anleitung (Kopie davon) von PGA Tour Golf, Kick Off 2 und Populous. Zahle mind. 2 DM. Schreibt an Gerald Wiesner, Bahnhofstr. 216, 6078 Neu-Isenburg.

Suche Komplettlösung von Elvira: Matthias Ebert, Alemannenstr. 5, 7519 Oberderdingen 2, 07258/8240

Suche Bloodwych Data Disk. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 09543/5717 (fragt nach Christian)

Suche F 16 Falcon (Programm & beide Missions). Tower FRA, Airbus 320 und alle Zusatzdisks für Test Drive II. Tel.: 04934/5254

Lebenswichtig: Suche Creat Courts 2, Manchester United (Europe), Hill Street Blues, Operation Stealth und Life and Death mit Anleitung und 100 % OK. Kaufe oder tausche gegen Superadventure Kult mit Anleitung und Lösung. Ruf schnell an: 04186/7743 (Sven)

Suche die Games: M1-Tank Platoon, Codename Iceman, Indy I u. II, Loom, Speedball 1, Back to the Future I u. II, Silent Service II, Robocop II, Gettysburg und Bundesliga Manager. Zahle gut! Arnd Moser, Beckmannstr. 73, 5650 Solingen I. Tel.: 0212/400425

Suche dringend gut erhaltenen Gameboy. Zahle bis 100 DM. Suche auch Spiele dafür, z.B. Super Mario und andere. Zahle pro Spiel bis 25 DM. Bitte schreiben an: Joachim Manuel, Beeckerstr. 50, 5144 Wegberg

Suche so bald wie möglich Games für den Game Boy. Zahle von 15 bis 25 DM. Bitte ab 17 bis 21 Uhr anrufen 02434/3642

Suche das Spiel Flight of Intruder und F-14 Tom Cat. Preislisten an 07333/3857

Suche Komplettlösung zu Zac Mc Kracken und die Games: Police Quest I, II, III, Space Quest I, II, III, Kings Quest I, II, III, IV, F 15 Strike Eagle, Alcatraz, Spirit of Excalibur, Harpoon, Cadaver, Jagd auf roter Oktober u. Life and Death. Zahle gut! Arnd Moser, Beckmannstr. 73, 5650 Solingen I

Suche den Seka-Assembler. Seka-Sources u. Demos. Biete folgende Produkte im Original, 100 % OK, z.B. DPaint III, MIG-29, F-19, PackIt, XCopy, Turrican II u. mehr. Außerdem tausche ich Software jeglicher Art. 100%ige Antwort. Freddy Endrullis, Chudenstr. 15, O-3560 Salzwedel

Suche Champions of Krynn, möglichst billig. Schreibt an: Tobias Walter, Joh.-Fried.-Str. 28, O-6900 Jena (Nur Original)

Suche billige PD Games: Star Trek 1 und 2, Return to Earth, Moonbase und andere Science Fiction Spiele. Ruft an unter: 0711/513640 oder schreibt an Martin Arendt, Welzheimer Str. 8-2, 7012 Fellbach 5 (Nur Originale)

Suche neueste Amiga Soft zu fairen Preisen! Tel.: 069/511970 (nach Benjamin fragen)

Hilfe, suche dringend Anleitung zum Spiel Railroad Tycoon, da ich nur eine englische besitze. Angebote an: Christian Waldow, Altenheimer Str. 74, 4440 Rheine. Tel.: 05971/85975

Crunchers wanted! Ich suche andauernd Updates von guten Crunchern (besonders von Time-Cruncher, Bytekiller und DEF-JAM-Packer), aber auch andere. Ich bleibe sogar dafür! Ruft an unter 02101/83380 und fragt nach Philipp!

BIETE SOFTWARE

Aufgepaßt! Originale billig zu vergeben: Kult 30 DM, Purple Saturn Day 20, Stryx 20 DM, Iron Tracker 5 DM, Lotus Esprit 45 DM, Robocop 2 45 DM, Impact, Space Battle, Screaming Wings je 10 DM, Pinball Wizard - Takado 15 DM, Soccer King 15 DM, Action Service, Backlash je 5 DM, Tank Buster, Grafity Force je 15 DM, Danger Freak 20 DM, Zargon 15 DM, Realms of the Trolls 20 DM, Savage 15 DM. Bin auch gerne bereit zu tauschen. Angebote bitte an: Norman Ziske, Magdeborner Str. 24, O-7200 Borna

Verkaufe Amiga Original Programme: z.B. F 18 Interceptor, Jumping Jackson, Carrier Command, Turbo Outrun, Khalaan und andere pro Stück. 40 DM per Nachnahme. Ab 19.00 Uhr 02822/52415

I've got old and new soft and manuals. Don't delay phone today. 09353/4624 (Mike)

Verkaufe für Amiga Savage 45 DM. Tel.: 04403/1003 (Ammerländer Schinkendiele, fragt nach Timo Schumacher)

Amiga 500: Verkäufe Spielesammlung: Black Tiger, Strider, Forgotten Worlds, Ghouls 'n Ghosts 35 DM, Dick Tracy 25 DM, The Amazing Spiderman 25 DM, Operation Stealth mit kompl. Lösung 35 DM, Legend of Faerghail 35 DM, (Alles Originalspiele mit Verpackung) Sascha Skorrupa, Weidenstr. 70, 8000 München 83. Tel.: 089/6374896

Verk. Amiga Originale: Police Quest II, Wonderland je 50 DM, Elvira, Op. Stealth, Lords of Doom, Maupiti Island je 40 DM, Stellar 7, Gods, Chip's Ch., Swiv, Chuck Rock, Z-Out, J. Pond, Super Skweek, Battletorn, Vaxine, Ooops Up, Logo, Block out, Nightshift, Plotting und andere je 35 DM. Tel.: 0621/754752

Amiga Originale! Verkäufe orig. Budokan und orig. The Secret of Monkey Island zu super Preisen! Ruft an: Michael Bartsch bei Burgen, Jean-Paul-Platz 27, 8500 Nürnberg 40. Tel.: 0911/449479

Verkaufe Disk mit ca. 50 Anleitungen zum Teil deutsch, z.B. Powermonger, Elvira, Buck Rogers und viele mehr. Schickt eine Leerdisk und 5 DM oder 7 DM an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1. Vergeßt das Rückporto nicht, weitere Infos (komplettes Inhaltsverzeichnis der Disk) gegen 2 DM. Natürlich legal!

Verkaufe über 20 Lösungen für Spiele wie z.B. Indy 3, Z. Mc. Kracken, M. Mansion, T.S.o. Monkey Island, Space Quest 1,2,4, Kings Quest 1-4 usw. für 6 DM & 2 DM Porto (Vorauskauf). Schreibt an: Andreas Peichl, Schlesierweg 1, 6420 Lauterbach

Verkaufe Amiga Originale mit Verpackung und Gebrauchsanweisung: Kings Quest I bis III zusammen 125 DM, Rainbow Islands DM 50. Fabian Trichel, Tel.: 089/605472 ab 17 Uhr

Verkaufe oder tausche Amiga Originale Space Station, Bangkok Knights, Elvira dt., Tusker, Ghostbuster II, Night Breed II, Robocop II, M. Wirth, Am Anger 1, O-3231 Ausleben

Verkaufe The Untouchables (15 DM), Tetris (10 DM), Major Notion (10 DM), Combat Course (10 DM), Flight Path 737 (5 DM), World Cup 90 (10 DM), Chariots of Wrath (5 DM). Suche Larry III, Police Quest II, It came from the Desert I & II, Street Rod, Das Stundenglas u.a. Gregor Friedrich, Ritterstr. 9, 6660 Zweibrücken

Hard Drivin 2 zu verk. od. tausche gegen F-19 Stealth od. Mig 29 mit Wertausgleich. Biete noch F 29 Ret. 55 DM, X-Out 30 DM, Moonwalker, Katakis, Garrison u. Volleyball Sim., Danger Freak, Realm of the Trolls je 20 DM (nur Orig.) keine

Festpreise. Suche ZakMcKracken & TCC 2, An M. Vogler, Str. d. Frohen Zukunft 9, O-6518 Weida.

THE DAMNED! Bei uns kann man die neuesten Games zu Superpreisen bekommen. Auch Demos im Angebot. Abomöglichkeit. Members für legale Demogroup gesucht. Schreibt an: Christian Pecoraro, Weiherstr. 3, 7867 Wehr 2. Suche auch Tauschpartner für Demos u. Sekasource Codes

Verkaufe Originale: TV Sports Football, New York Warriors, Out Run I, Auto Duel, Starglider, Test Drive I, Amiga Arcade, Classics Brands Hatch, Mr. Heli, Somewhere, Glücksrade, R-Type II, Jump N Roll, Forgotten Worlds, Turrican II, Elvira, Roger Rabbit, My Funny Maze, Ports of Call, Preis zwischen 10 und 40 DM, zusammen 300 DM. Schreibt an: Andy Merkli, Gundelingerstr. 357, CH-4053 Basel

Die Ersten werden die Allerersten sein! Verkauft Centurion wegen Doppelschenkung (von wegen zu leicht!) 60 DM. Es ist ungebraucht. Tel.: 06408/63243

Biete MIG 29 mit Anleitung und Buch, 1 a Qualität! Verkauft an den Meistbietenden. Arne Beer, Carl-Maria-von-Weberstr. 2, 2077 Trittau

Verkaufe Amiga Originale: Supremacy, Treasure Island Dizzy, Thunderstrike, Web of Terror, Dennis Lange, Seemoorstr. 4, 2179 Wanna, 04757/470

PD-Soft billig abzugeben! Info gegen Rückporto od. Liste (DM 2) bei TCP, Postfach 1308, 8210 Prien oder Die. 20.30 - 22.00 08642/6697

ÖSTERREICH Amigasoft, Anleitungen, Komplettlösungen, Tips & Tricks, Anwender und Games. Gratisliste bei Postfach 7, A-8943 Aigen/E.

Originale mit Anleitung und Verpackung für den Amiga: Block out 29.50, Colony (Rollenspiel) 32.50, Formula One 29.50, Armageddon Man 32.50, African Raiders 32.50, Dino Wars 41.90, FS II 59.50 incl. Scenariy Europa, Kick Off 29.50, Int. Soccer 32.50, Gretzky Hockey 36.50, Table Tennis 32.50 u.v.a. Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, Ruf: 04191/4320

Amiga-PD von Privat. Liste gegen 1.70 Rückporto von Dieter Ungerer, Wellenkampstr. 16, 8000 München 45

Verkaufe Amiga Originale: Ghostbusters II 40 DM, City Defence 5 DM, Little Computer People 10 DM, Hotshot 5 DM. Tausche auch evtl. Call fast: 0201/405725

Wer sucht Cheats und Lösungen? Wenn ja, schreib uns zu welchem Spiel, und wir schicken Dir Material. Henrik Rost, Am Deutschhof 61, 8720 Schweinfurt. Die ersten 5 Einsender bekommen eine Komplettlösung umsonst!

Verkaufe folgende Originale: Atomix Nachfolger Shuffle (AJ 81%) für 28 DM und Battle Squadron (AJ Hit!) für 22 DM. Tausche auch gegen andere Originale. Schreibt an Ralf Kamin, Orffstr. 5, 4470 Meppen

Verkaufe den Super Megamighty Intro Designer für nur 30 DM. Außerdem verkaufe ich Dyster 07 für nur 20 DM. Tel.: 05521/3781

Verkaufe: Lemmings, Drachen von Laas, Colonel's Bequest, Cloud Kingdoms, E-Motion, Ooops Up, Fiendish Freddy's für 20 - 60 DM o. tausche gg.: M.U.D.S., RR Tycoon usw. Call Andreas Schütt, Oppelner Weg 11, 2248 Hemmingstedt, Tel.: 0481/67304. Nur Originale!

Biete für PC: Turbo Pascal VSS mit Handbüchern an den Meistbietenden! Anfragen an: Andreas Schmidt, Ölbergstr. 125, 5330 Königswinter 41. Achtung! Programm ist neu und originalverpackt, da ich V 6.0 schon besitze!

Verkaufe Amiga Orig. Airball, Jambala, Teramis, Ch. of Wrath, Ch. of Shaolin, BSS J.S. je 20 DM u. Powermonger 35 DM. H. Gläß, Bebertaler Str. 4, O-3018 Magdeburg

Verkaufe für Amiga: Dishlab V 1.2 und Intromaker. Beide mit d. Handbuch für nur 70 DM. Ralf Schwäbe, Nordwall 42, 3257 Springe 1

Verkaufe Carrier Command (orig.) 40 DM, Team Yankee 40 DM, Test Drive 40 DM, Lemmings 35 DM, F/A 18 Interceptor 35 DM. Tausche auch gegen F-16 Falcon m. Anleitung (nur Original Falcon). Hab noch andere Games. Call 05901/3342

Verkaufe: Soccer King, Jump Jet, Chicago 90, Highway Patr., P 47 je 20 DM; Ferrari Form. I. Bards Tale I je 30 DM, Jagd auf roter Oktober, Oper. Hink je 40 DM; Sidmon, Flight Sim II je 60 DM; alle zus. 250 DM. 06154/83351

Verkaufe: Corporation & Mission Disk 100 DM, Sim City & Editor 100 DM, 3 D Construction Kit 110 DM. Andere Games auf Anfrage. Bernd Sambale, Fritz-Reuter-Str. 31, 2850 Bremerhaven, Tel.: 0471/57376

Verk. Original Space Quest 2 & Komplettlösung 60 DM (NP 90 DM), Police Quest 2 70 DM (NP 110 DM), Future Dreams 30 DM, Roman Dietrich, Wienerstr. 89, 7150 BK-Maubach, Tel.: 07191/85160

Stop! Stop! Stop! Verkauft Amiga Originale! Speedball 2 (50 DM), Manchester United Europe (50 DM), Super Off Road (40 DM) Anl. in Deutsch. Florian Lang, Tel.: 089/8111174

Verkaufe oder tausche Amiga Originale: Ultima 4 30 DM, Dos-Manager 30 DM, Battle of Britain 45 DM, Nam 45 DM, Battlemaster 30 DM, North and South 25 DM, Sim City 25 DM, Graffiti Man

10 DM u. Elvira für 45 DM. Tel.: 08192/1399 (Robert)

Verk. Amiga Originale. Alle 100% OK. F-15 Strike Eagle II (50 DM), Railroad Tycoon (45 DM), Monkey Island (40 DM), Elvira (40 DM), Oper. Stealth (35 DM), Turrican II (30 DM), Stundenglas (20 DM), Ralf Brüller, Am Brook 7, 4434 Ochtrup

Verkaufe Amigasoftware zu spottbilligen Preisen! Gratisliste bei: Patrick Roth, Burghofstr. 24, CH-8157 Dielsdorf

Verkaufe Amiga Games für 5 Fr. pro Disk. Nur für Schweizer! Marc Birrwyl, Grabenstr. 48, CH-8500 Frauenfeld, Tel.: 054/21/09/64

Cruncher-Factory/Larry and the Ardie/Phalanx/Protector je 10 DM/Wizball / FaceII/je 15 DM/Kickstart 1-350 je 1,70 DM, BeckerText I 79 DM zu verkaufen. P. Weber, Randerathweg 56, 4044 Kaarst 2

Verkaufe folgende Originale: Amiga: Bloodwych, Dungeon Master, Dungeon Master Editor, Digi View 3.0, RGB - Splitter E.D., Times of Lore, C64: Ultima IV, Bards Tale II, Dunkle Dimension, Apple III: Motherboard, 5 1/4 Laufwerke, Visa-Calc, 128KB Erweiterung, IBM: 5152 Datenstation, ISDN Express Software. Ruft an bei Sven: Tel.: 07195/73821

Verk. Amiga-Originale: Lemmings, Drakkhen, Champions of Krynn, Lef.Ldesert, USS John Young, evtl. Tausch. Timo Krieger, Rob.Bosch Str. 31, 7076 Waldstetten, Tel.: 07171/41882, Fax 07171/41810

Verkaufe PC für Amiga! Info gegen 1 DM Rückporto oder Katalogdisk für 2 DM (incl. Rückporto) anfordern bei: Michael v. Bezold, Eichenbusch 20, 2057 Reinbek

Verkaufe Komplettl. zu L.O.F., Future Wars, Elvira, Monkey Island, Cadaver, Colonel's Bequest, Operation Stealth, Heros Quest I, II, Space Quest 1, 2, 3, 4, Kings Quest I, 2, 3, 4, 5, 50 weitere Lösungen und massenweise Tips vorhanden! Infos unter: 04221/54425 oder Marcel Janssen, August-Hinrichs-Str. 41, 2870 Delmenhorst (jede Lösung 3 DM)

Verkaufe folgende Originale: Fright Night, USS John Young, Vindex und Warp. Zusammen nur 125 DM! O. Berndt, Ottensweide 14, 2102 Hamburg 93, Tel.: 040/7547688

Verkaufe Amigaoriginale: Secret of Monkey Island 60 DM, PGA Tour Golf 50 DM, Hill Street Blues 40 DM, Tie Break 30 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verkaufe Original-Top-Spiele für den PC! Dirk Schröder, Durchdeich 153a, 2050 Hamburg 80

Stop! Du hast 40 DM, einen Amiga und hast Lust auf ein Autorennen mit Deinem Kumpel? Ja, dann ruf



RICHARTZ

Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(0 21 53) Tel.: 37 36 Fax 8 93 29
BTX *RICHARTZ #

4D Sports Boxing	65,50
Advantage Tennis Tour	64,50
Air - Land - Sea (D)	89,50
All Combat Aces Col	79,50
Air Sea Supremacy	79,50
Arbus A 320 (D)	99,50
Barbarian 2 (D)	69,50
Battle Isle (D)	79,50
Black Gold (D)	69,50
Breach 2	74,50
Cruise for a Corpse (D)	74,50
Deluxe Paint 4 (D)	299,50
Deluxe Video 3 (D)	249,50
Develeros (D)	79,50
Double Dragon II	64,50
Elvira 2	69,50
Face On	69,50
Falcon Classic Collection	89,50
Fantastic Voyage	64,50
First Samurai	79,50
Gauntlet III	64,50
Godfather	74,50
Heart of China (D)	84,50
Heimdal (D)	79,50
Jetsons	64,50
Last Ninja 3	65,50
Leander	79,50
Lotus Esprit Turbo 2	69,50
Mega-Lo-Mania (D)	79,50
MegaFortress	69,50
Microprose Golf (D)	69,50
Microprose Grand Prix	69,50
MIG 29 Super Fulcrum (DA)	69,50
Might & Magic 3	69,50
Outrun Europe (D)	69,50
Police Quest 3 (D)	69,50
Pools of Darkness (D)	79,50
Populous 2 (D)	74,50
Project Prometheus (D)	69,50
Red Baron (D)	64,50
Robocop (James Bond 2) (D)	69,50
Robocop 3	64,50
Secret of Monkey Islands 2 (D)	69,50
Simpsons (D)	64,50
Space 1889	79,50
Space Quest 4 (D)	69,50
Spot (D) 1 MB	69,50
Terminator 2	64,50
Thunderhawk A4-73M (D)	79,50
Tipp Off (D)	79,50
Ultima 6	69,50
Utopia (D)	79,50
Wayne Gretzky 2	69,50
Wizardry 7	69,50
WWF Wrestlingmania	64,50

1 MB Ram für Amiga-PLUS	189,50
5,5" Laufw., abschaltb./Bus	169,50
512 KB Ram, A500, abschaltb./Uhr	89,50
60 MB Festplatte A500, ab:	999,00
Amiga-Mäuse ab:	69,50
Joystick Competition Graffiti	34,50
X-Copy 5.2 Pro, inkl. Hardware	84,50

▶▶▶ CDTV ◀◀◀	
Grundgerät (D)	1499,00
▶ Viele Software-Titel vorrätig! ◀	
CDTV-Tastatur	279,00
CDTV-Infrarot-Maus	199,00
CDTV-Trackball/Joystick-Adapter	259,00

Dies ist nur eine kleine Auswahl!
Angebote über die komplette SOFTWARE-Liste,
CD-ROMS, Festplatten, Drucker u. sonstiger Hard-
ware für AMIGA, PC, SEGA MEGA, GAME GEAR,
CDTV & ATARI telefonisch oder GRATIS-Info!

0 21 53/37 36

Irrtümer und Änderungen vorbehalten!
NN-Versand Inland + 8,-/Ausland n. A.



	AM	ST	PC
A 300 Artus II	99,90	99,90	99,90
Anchor's Aweigh II	59,90		
Arcturian I II	53,90	53,90	
Battle Isle II	59,90		59,90
Birds of Prey II	74,90	74,90	
Black Gold II	64,90	64,90	74,90
Business Manager Pro II	64,90		99,90
Cadaver II	64,90	64,90	99,90
Cadaver: The PlayOff II	39,90	39,90	
Cave of Dr. Brain II			89,90
Cerber II			74,90
Chess Data Disk II			59,90
Clock Legends II	59,90		
Columbus II			79,90
Consult Office Language VGA II			79,90
Cross for a Copse II	59,90	59,90	59,90
Der Preis der Welt II	44,90		54,90
Die Kathedral II	59,90		99,90
Eye of the Detective VGA II	59,90		79,90
Eye of the Samurai 2 VGA II			79,90
Evans 2 Adv. II	69,90		79,90
F-117 A - Stealth II			89,90
F-16 Falcon 3 II			119,90
Fate Gates of Doom II	59,90	59,90	
Fight of the Gladiator II	79,90	79,90	
Gladiator II	44,90		54,90
Godfather II	64,90		64,90
Great Colors 2 II	59,90	64,90	64,90
Gunsho 2000 II			89,90
Heart of China VGA II	79,90		89,90
Indiana Jones 3 II	64,90	64,90	89,90
Indiana Jones 4 VGA II	99,90		79,90
Kings Duel 5 VGA II	59,90		59,90
Larry 5 VGA II			59,90
Leander II	59,90		
Leviathans II	59,90	59,90	79,90
Leviathans Data Disk II	39,90	39,90	59,90
Lord of the Rings II			79,90
Lotus Turbo Challenge 2 II	59,90		
Mad TV II	59,90	59,90	79,90
Manchester United Europe II	59,90	59,90	59,90
Maniac Moleman II	54,90	54,90	64,90
Mega Lo-Mania II	59,90	59,90	
Mega Twins II	59,90	59,90	
Mega & Mega 3 VGA II			99,90
North A Southern II	54,90		64,90
Panda Kick Boxing II	59,90	59,90	
Pedals II	59,90	59,90	59,90
Police Quest 3 VGA II			89,90
Procyon 2 II	59,90	59,90	
Pyris of Ice II	59,90		79,90
Powermancer II	54,90	54,90	
Powermancer 2 VGA II	39,90	39,90	
R-Town 2 II	54,90	54,90	
Rainbow Tornado II	79,90	79,90	59,90
Raid Baron VGA II	74,90		59,90
Raid of the Dragon VGA II	59,90		59,90
Secret of Monkey Island II	59,90	59,90	59,90
Secret of Monkey Island 2 VGA II	59,90	59,90	
Secret of Monkey Island 2 II	59,90		79,90
Silent Service 2 II	79,90	79,90	79,90
Sim Earth II	74,90	74,90	99,90
Secret Weapons of Luftwaffe II			59,90
Secret Weapons Mission II			79,90
Solar Quest 3 II	59,90	59,90	59,90
Solar Quest 4 VGA II	59,90		59,90
Sport of Adventure II	59,90	54,90	74,90
Starbyte No. 1 Collection II	59,90	59,90	74,90
Starbyte Super Soldier II	54,90		74,90
Strategic Holmanager II	74,90		64,90
Team Front Line II	59,90	59,90	59,90
The First Mission II	29,90	29,90	39,90
Tech II	64,90	64,90	
Ultima 6 II	64,90	64,90	79,90
Ultima 7 II	59,90	59,90	79,90
Ultima 7 II	59,90		64,90
Wind Walk Wind II	59,90		59,90
Willy Beamish VGA II	74,90		59,90
Wing Commander VGA II			79,90
W.C. Secret Missions 1 and 2 II			39,90
Wing Commander 2 VGA II			59,90
W.C. 2 Speech Anniversary Pack II			39,90
W.C. 2 Special Operations I II			39,90
W.W.F. Wrestling II	54,90	54,90	74,90
Joe Macaqueum II	54,90	54,90	64,90

Cassette 3 1/2"	HD	100 Pack	4.00
5 1/4"	HD	100 Pack	12.00
5 1/4"	HD	100 Pack	3.95
5 1/4"	HD	100 Pack	12.00
Specialty encoding 5 1/4" 1000 1000			100.00
Print Labeling Amps 500 3 1/2"			100.00
Sound Blaster 16bit 3 1/2"			200.00
Game Card PC ATX 2 Games			30.00
Joystick Duckstation 3 1/2"			14.00
Competition PRO STAR 3 1/2"			30.00
Download 128 PC ATX			20.00
Comp PRO STAR 3 1/2"			30.00

Innener und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
 oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)
 Auslandsversand:
 (Nachnahme od. Vorkasse + 20 DM)
 FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE
 GESAMTPREISLISTE AN!!!

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefax 08582/8625

bei mir an, denn ich verkaufe den Renner: Supercars II !!! (Original, kaum benutzt!) Für lausige 40 DM zu haben bei: Daniel Nink, Sandweg 16, 6254 Elz or call: 06431/53553 (bis dann!)

Verkaufe Amiga Original: Monkey Island mit deutscher Anl. und Original-Verpackung 50 DM. Tel.: 040/6959520

VERKAUFE Amiga Originalspiel
Twinworld m. Verp. für 30 DM oder
Tausche gegen Miami Chase; BRAT;
Fatal Heritage oder Battle Chess.
Th. Herchenhan, Tel.: 07641/
55227

Verkaufe folgende Originalspiele:
Larry I, II und III im Triple-Pack für 110 DM, Xenon II für 30 DM, Sly Spy für 40 DM, Unreal für 55 DM
(Alle für Amiga mit Verpackung und Anleitung) F. Suchfort, Wellhausenweg 14, 3400 Göttingen, Tel.: 0551/55300

Verkauf: It came from the Desert & E.H. International Soccer für je 40 DM, Soccer Manager Plus, Welltris, Summer Olympiad, Mini Golf Plus, Microprose Soccer, Paris Dakar 90, Börsenfieber und Invest für je 30 DM! Alles Originale mit Anleitung und Karton. Schreibt mit Liste an: Tobias Presenius, Zum Meeschensee 9, 2359 Hönstedt-Ulzburg 3 oder meldet Euch unter: 04193/79918

Verkaufe Monkey Island für Amiga 500 (Original) VB 50 DM, Barenberg, Hedwigstr. 35, 4100 Duisburg 1, Tel.: 0203/342737

Verkaufe Amiga Originaler: Amiga Action Replay 125 DM, Manchester United 25 DM, Manchester United Europe 40 DM, Power Drift 30 DM. Call: 02351/52852

Supersoft If you wanna have newest stuff, good service and cheap prices for your amiga then contact us now: Markus Becker, Hauptstr. 47, 53001 Bonn 3. Nicht anrufen!

Verkaufe Originale: Manchester
UTD. 45 DM, Italy 90 (US, Gold) 35
DM, F-19 Stealth 60 DM, Batman
the Movie 45 DM. Tel.: 09841/
1063 (Ingo)

Verkaufe Toki für 50 DM, F 15 Strike Eagle II (mit allen Beilagen) für 60 DM, P.P. Hammer und ... für 40 DM, Rick Dangerous II für 40 DM, Triad Volume für 30 DM und Indy III für nur 40 DM. Tel.: 02129/50246

Verkaufe F15 Strike Eagle II (60 DM), P.P. Hammer and his pneumatic Weapon (35 DM), Rick Dangerous II (30 DM), Indy III (30 DM) und Triad Volume I (30 DM). Tel.: 02129/50246

Verkaufe ein paar Amiga-Games!
Günstig! Gratisliste bei R. Köster,
Pf. 5372, 4770 Soest

Nur Originale! The Secret of Monkey Island 55 DM, Gremlins II 40 DM, Ports of Call 40 DM, Transdat (Überseizer) Deutsch-Englisch, Englisch-Deutsch 70 DM, Udo Schöbelmann, Unter den Eichen

13, 2730 Godenstedt-Seedorf. Tel.: 0428/7674

Verkaufe zum Teil neueste Soft für Amiga z.B. Toki, Chuck Rock, Lotus Espirit usw. Gratisliste anfordern bei Th. Raddatz, Schmiedgasse 3, 6991 Igersheim

Verkaufe Amiga Original: Their finest hour (55 DM), F16 Combat Pilot (55 DM), F16 Mission Disk II (45 DM), Wings (55 DM), Archipelagos (40 DM). Tel.: 0941/25400 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Originale: Jean d'Arc 30 DM, Dungeon Master 40 DM, Imperium 40 DM, Kick Off 15 DM, Lords o.t.r.Sun 35 DM, Oil Imperium 35 DM. Tausche auch gegen Sim Earth. Meldet Euch bei Alex 06258/6461. Amiga only.

Verkaufe Original Games: Monkey Island 30 DM, Lords of Doom 25 DM, F29 20 DM, Super Cars II 30 DM, alle Spiele sind originalverpackt. Christian Hansen, Bahnhofstr. 28, 2347 Süderbarup, Tel.: 04641/2328.

Verkaufe oder tausche Original Amiga Spiele: 3D Construction Kit 100 DM (Neupreis 169,95) u. Manchester United Europe 45 DM (Neupreis 49,95). Suche unbedingt Hill Street Blues! Zahle bis 50 DM. Bernhard Märtl, Auf der Eierwiese 1a, 8022 Grünwald, Tel: 089/6412810

Zu verkaufen! Amiga Joker 5/91 (4 DM) und Anleitung (englisch) für Pirates m. Karte (10 DM). Ruft an: Jörg Hühner, Tel.: 0581/17697

Verkaufe Originaler Wayne Gretzky Hockey 40 DM, Soccer Manager Plus 20 DM, Kick Off II 30 DM. On the Road 40 DM, Transworld 30 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nußloch

Amiga-PD von Privat. Liste gegen 1,70 DM Rückporto von Dieter Ungerer, Wellenkampstr. 16, 8000 München 45

Verkauf: Jagd auf Roter Oktober 20 DM, Loom 30 DM, Their Finest Hour 30 DM. Nur Originale! Suche Amiga-Freundeskreis in München zum Tauschen und Spielen. Andreas Demleitner, Eggemühler Str. 6/L. 8000 München 50 (Moosach)

Verkaufe oder tausche Originale:
M1 Tank Platoon und Century mit
Anleitungen in dt. St. 35 DM. Suche
auch Anleitungen zu anderen Spie-
len, Frank Wolber, Görlinger Zen-
trum 26, 5000 Köln 30 oder Tel.:
0221/5002610. Alles 100%ig OK.

Verk. Amigaorig.: Railroad Tycoon
(60 DM), Eye of the Beholder (55
DM), Spirit of Adv. (55 DM), Fate
(55 DM). Tel.: 08671/20985,
Stefan

Verkaufe Amiga Originale: Turri-
can 2, Kick Off 2 für 350 S und
Footballer of the Year 2000 für 200
S. Ös.erreich, Karl Koppler, Tobra
29, A-4320 Perg. Tel.: 07262/2015

Verkaufe Amiga-Originale: Crazy Cars II, California Games, Double Dragon, Football Simulation, Hostages, Kid Gloves, Kick Off II, Mi-

croprose Soccer, Live and let Die, Last Ninja II, Milestone (Spielesammlung), Tie Break I, Summer Olympiad, Manchester United, Thai Boxing. Der 1. Anrufer bekommt 1 Spiel gratis! Melder Euch! Tel.: 08245/3570 (Erhard jun.)

Verkaufe Amiga-Originale: Conquest of Camelot, Colonels Bequest, Codename: Iceman, jedes Game für nur 50 DM. Außerdem Obitus, Mud, Chuck Rock und Highway Patrol II, jedes Game für nur 40 DM; dann noch The Way of the little Dragon u. Star Blaze f. 20 DM. Alle Spiele 100 % OK. Andre Bucker, Friesenstr. 30, 4290 Bocholt

Amiga Soft Originale mit Anleitung, Stormlord für 20 DM, Denarius, My Funny Maze für 40 DM und Quantox für 15 DM. Tel.: 05138/9919 (Marc) Anrufe ab 18.00 Uhr.

Verk. Amiga Org.: Dragons Breath 40 DM, Battle Command 40 DM, Corporation 40 DM, Railroad Tycoon 50 DM, Chaos Strikes back 40 DM, Space Harrier II 30 DM, Reflections 55 DM, 0851/83231; Peters, Christian

Verschenke Software. Keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Pf 1221/01, 8418 Teublitz

Zu verkaufen: Dark Fusion, Strider je 20 DM, Castle Warrior, Buffalo Bill, Steel, Tiger Road je 15 DM, Bankog Knights, Backlash, Eliminator, Fantasy World Dizzy je 10 DM. Alle zusammen 120 DM. Call: 04531/81663 (Felix) Bye! (100%)

Biete, suche, tausche Demos und PD-Software! Listen an/bei: Holger Millies, Dr.-G.-Sauerwein-Str. 22, 3212 Gronau. (Bitte frankierten Rückumschlag beilegen!)

Bozen Verkäufe neueste Software.
G. Höller, Freiheitsstr. 89, I-39100
Bozen

Verkaufe folgende Amiga Originale: F29 und 688 Suo, je 40 DM, FA18 Interceptor, The Cycles und Stunt Car Racer je 30 DM, Treasure Island Dizzy 10 DM. Alle Originale sind im 100 % Zustand und mit dt. Anleitungen. Alle 6 Spiele zusammen 130 DM. Manfred Böhr, Friedrich Ebert Str. 22, 3550 Marburg, 06421/43850, 17-20 Uhr

Verkaufe neuwertige Originale:
Turrican II 40 DM, X-Out 30 DM
und F15 Strike Eagle II für 60 DM.
Zusammen für 115 DM. Tel.:
02244/80145, Thomas Beck, Lau-
terbachstr. 2, 5330 Königswinter 41

Verkaufe 25 Original Amiga Spiele: Gunship, Budokan, Cadaver, Ivanhoe, Elvira, Loom, Batman und viele andere, Preis je Spiel 40 DM. Suche die Programme Monkey Island 1 u. 2, Test Drive 1-3, Maniac Mansion, Deluxe Video 3 mit Buch oder tausche. Ich verkaufe auch noch meinen C 64 mit Laufwerk, 70 Disketten, Box, Joystick für nur 500 DM oder tausche gegen HD 20 MB Festplatte mit Amiga 500. Paul

Meier, Krüner Str. 64, 8000 München 70, Tel.: 089/7609257

Verk. Nitro, Flood, Starray, Sling, Heroes & Power Pack, Eml, Hughes, Infestation, Jeanne d'Arc, Elite, in Orig. Verpack. zus. 280 DM VB, auch einz. 04101/208404

Verk. Amiga Originale: Nam 1965-1975 40 DM, Lords of the Rising Sun 35 DM, Torben Hansen, Rottornstr. 26, 2000 Wedel

Achtung! Löse PD-Sammlung auf 5 1/4 Zoll Disketten auf. Und zwar verkaufe ich die Serien Antares, Bel Amiga, Kickstart (nicht komplett), T.B.A.G., Theme, Time und viele Einzeldisks. Insgesamt 680 Disketten. Stückpreis 0,50 DM, Komplettpreis mit 3 Boxen 340,00 DM. Versandkosten sind selber zu übernehmen. Fordert die Liste bei mir an: Bitte nur ernstgemeinte Zuschriften. B. Riemann, Eller 15, 4500 Osnabrück

Verk. Komplettlösungen zu allen Lucasfilm Games: Steck 10 DM (z.B. Zak, Indy, Loom, Monkey Island usw.) Tel.: 05326/3073. Lösungen ausführlich und umfangreich!

Verk. Orig. Elvira 65 DM, Day of the Viper, Jeanne d'Arc je 40 DM, Supremacy 50 DM, Tel.: 040/5711001

Verkaufe Original Movie-Setter m. Zusatzfigurendisk und dt. Handbuch für 90 DM, Tel. Erfurt 721862

Verkaufe oder tausche: Amiga Originale: Steck 15 DM, 25 DM, 40 DM per Nachnahme. Ich habe viele neue und ältere Titel. Ruft mich an, denn nur sprechenden Menschen kann geholfen werden. 02822/52415

Gelegenheit: Sim City 1 MB-Originalversion! mit dt. Anleitung, Code-tabelle u. Originalverpackung. Nahezu unbenutzt. Für nur 60 DM & P. Gleich anrufen: 07951/42709

Verkaufe Originale: Cadaver 1 & 2, Lemmings, Super Cars 2, Obitus, Ultima V, Nitro u.a. Sehr billig! Ruft an: Tel.: 02134/52656 (Achim)

Verk. Orig.: F19, Ishido (45 DM), Space Quest II (30 DM), The Plague, Silent Service (20 DM), Future Dreams (10 DM), E. Wendt, Krupinder Grund 46, 2083 Halstenbek

Ich verkaufe für C64: Zak Mc Kracken 39 DM, Gunship 39 DM, F19 Stealth Fighter 39 DM, Last Ninja 2 29 DM, Mickey Mouse (ohne Verpackung) 29 DM, Action Replay V6.0 m. Software 99 DM, Test Drive II & Supercars für Test-drive II 50 DM, F14 Tomcat 39 DM, Ocean Spielesammlung 9 DM, Gerhard Flotow, Hans-Sachs-Str. 26, 8038 Gröbenzell, Tel.: 08142/52073

Hallo Jokerfreunde! Wir verkaufen Anleitungen/Lösungen! (Ausführlich beschrieben!) Dabei sind: Monkey Island, Larry 1 & 2 usw. Unter der Nummer 04961/72751. Wir haben aber noch viele mehr!

Verkaufe 1 x 1 MB von Cram-Mega mit: ger. Stromver. bis 1,8 MB aufrü. Uhr u.v.m. für 100 DM mit

Game für 15 DM, Alex Hellmiß, Kärntnerweg 5, 8200 Rosenheim. PS: Verk. auch Games (100 Orig.) für A 500

Verkaufe orig. Amiga Games: Bards Tale III, Night Shift usw. Preis je nach Vereinbarung. Zuerst nur Schriftverkehr möglich, also Eure Telefonnr. auf Eurem 1. Brief vermerken! Axel Matzer, Danziger Str. 22, 7102 Weinsberg

Verkaufe Originale: X-Out 50 DM, Tim u. Struppi 45 DM, Welltris 55 DM, Hostages 40 DM, Conquests of Camelot 65 DM, Teenage Queen 45 DM, Chase HQ 40 DM, Gates of Jambala 50 DM, Larry 3 70 DM, Eye of Horus 50 DM. Tel.: 08226/1212 (Harald)

Verkaufe folgende Amiga Originale: F-15 Strike Eagle II, Their finest Hour, Railroad Tycoon, Sec. of Monk, Island je 50 DM, Elvira, Imperium, Pirates, USS John Young, Maniac Mansion, Full Metal Planete 35 DM. Habe noch jede Menge anderer Top Games. Schreibt frankiert an: Thomas Hänel, Walsroderstr. 32, 3012 Langenhagen. 100 % Antwort!

Verkaufe Amiga Originale: Bubble Ghost (10 DM), Pacland (10 DM), Space Harrier I (20 DM), Light Corridor (35 DM)! Tausche auch gegen: Space Harrier II, Loom, Shadow of the Beast (mit T-Shirt), Rocket Ranger! (Kaufe auch Gesuche) Call now!! 02104/46939

Verschiedene Amiga-Originale: Black Lamp, Bartlemaster, Astaroth, Phantasie III für je 20 DM; Hound of Shadow für 30 DM und Buck Rogers für 40 DM. Außerdem: jede Menge Tips und Lösungen, Liste anfordern! Adresse: Frank Noe, Am Fichtenhain 2, 6660 Zweibrücken 17, Tel.: 06332/72578. System: Amiga 500 (1MB)

Verkaufe verschiedene Amiga Originale: z.B. Crazy Cars, Skidz, Batman I, Ski-Simulator, Ringside, Prison, 4th & Inches, Kreuz As Poker, The Human Killing Machine u.v.a. Preis NVB. Anrufe unter 06187/91709. Peter verlangen! Oder schreib an: Peter Opolka, Wingertstr. 2 b, 6360 Schöneck 1

Verkaufe oder tausche: Jeanne d'Arc, Indy, Kings Quest II & III, Monkey Island, Textom, Datam, Documentum, S.Y.S. und mehr. Interesse an: alle Lucasfilm-Games, Kings Quest IV, W. Gretzky Ice-hockey. Tel.: 06152/61782 ab 18.30 (Frank)

Verkaufe Original Software. Günstig abzugeben: Interceptor F-18, Betrayal, Hollywood Poker Pro, Deluxe Paint 2, Emanuelle, Larry 3, Virusschutzpaket, Becker-Text, Indy 3 Adv., Pers. Nightmare, Dungeon Master, Midwinter, DBase II, It came from the Desert, Starflight, Might & Magic 2, Ooops up, Battle of Britain, 688 Sub Marine, C. Bol-fing, Schöneckstr. 55, CH-8953 Dietikon

Demos-Demos-Demos. Habe massig Demos, Megademos und sonstige PD. Fordert Liste an! Es lohnt sich bestimmt! 1 Disk: 1 DM. Schreibt an M. Marx, Hopfenweg 6 b, 1000 Berlin 47

CH AMIGA CH Originalspiele. Verkäufe: Turrican 35 Fr, F-16 40 FR, Indiana Jones II (dt) 49 FR, Great Courts II 50 FR. Marc Pfützmann, Tel.: 031/590729

Verkaufe billig Originale: Eye of the Beholder, Spirit of Adventure, Powermonger, Imperium, Captive und Data Becker's Rechtschreib-profi, sowie Bücher: Data Becker: Das gr. Floppybuch, Druckerbook/Toolbox; M & T: Programmierpraxis Intuition. Tel.: 06421/41164

Verk. Wolfpack 60 DM, Invest 40 DM. Schr. an Julian Hobigk, Adolf-Ey-Str. 13 a, 3000 Hannover

Verkaufe Ports of C., Rings of M., Ultima III, Rampage, Great Courts I für je 15 DM (Disks & Handbuch). Originale! Lösungen und Pläne für viele Games auch vorhanden! Liste anfordern gegen Rückporto bei: Markus Granz, Gartenstr. 96, 4630 Bochum 6

Verkaufe Originale: Antares, Spirit of Adventure, Buck Rogers/Count-down to... für je 45 DM, Power-monger, Speedball 2, Legend of Faerghail, Supremacy für je 40 DM. Blood Money für 25 DM. Ruft an 08681/9744

Verkaufe Orig. F-15 Strike Eagle II (AJ 5/91: 89%) für 60 DM, Toki (ASM: Spiel des Monats) für 50 DM, Miami Chase (AJ 7/91: 83%) für 20 DM, Arkanoid 2 (ASM Hit) für 20 DM, Straka Milan, Escherts-furth 250, 8351 Lalling, Tel.: 09904/1371

Verkaufe: Buck Rogers (1MB) m. Lösung für 40 DM oder tausche es gegen ein anderes Original. Angebote an: M. Seifert, Gartenbergstr. 9, 6304 Lollar 1

Verkaufe wegen Systemwechsel, Amiga 500, 1 MB, Elektr. Boot-selector, Ext. 3,5 u. 5,25 Laufwerk, Commodore Mon. 1084, FP: 1500 DM, Tel.: 06894/57174

Amiga Schweiz! Biete neueste Software für den Amiga zu fairen Preisen. Gratisliste anfordern bei: T. Künzler, Eschenring 16, CH-9240 Uzwil (St. Gallen)

Klax, Rainbow Islands je 40 DM; Jet 35 DM, Cyberworld, Arcticfox je 20 DM, Hans Bernhard, Sonnenrain 1, CH-4806 Zofingen, Tel.: (0) 62 515404

Verkaufe Amiga Originale Invest (40 DM), Balance of Power the 1990 Edition (40 DM), The Final (15 DM), Kick Off I (15 DM) und Soccer Manager Plus (20 DM). Schreibt an: Andy Klein, Attwieser-ring 2, 8765 Erlbach (keine An-rufe)

Verk. Orig. wie Bards Tale II, Bloodwych, Gauldrengons Domain, Their f. Hour, Powermonger, Cors .A.B., L. o. Faerghail, Star Flight sowie einen 1 MB A 500 für 650

BRANDNEU Ab sofort bei Ihrem Zeitschriften händler



PROBEHEFT
gegen einen
20 DM Schein
anfordern bei:
Schatztruhe
Nohlstraße 76
W4200-Oberhausen



BootMenü
Poker
Professional
Kassettenver-
waltung
Steuer Profi 91 jr.
BootMaster

SOFTPOWER**Berlin****Top 10 AMIGA**

Formula One G.P.	85.-
A 320 - Airbus	119.-
Populous II	75.-
Larry V	99.-
Vroom	79.-
Crime City	75.-
Willy Beamish	99.-
Bundesliga Manager II	79.-
Birds of Prey	89.-
Space Ace II	85.-

**Beste Lieferfähigkeit
durch Berlins größtes
Lager an PC + AMIGA
Spielen wird garantiert!**

Top 10 IBM / PC

Star Trek	99.-
Civilization	99.-
Falcon 3.0	119.-
Elvira II	99.-
Eye of the Beholder II	89.-
Monkey Island II	99.-
Might and Magic III	99.-
Wing Commander II	99.-
Larry V Deutsch	99.-
Police Quest 3 Deutsch	99.-

**Mail Order !
Alle Preise inclusive
Porto + Verpackung**

Special New's**VROOM****Wettbewerb !**

Der Kunde, der am Freitag,

dem 20.03.92,

die höchste Punktzahl erreicht,
gewinnt ein Spiel seiner Wahl!**SOFTPOWER**

**Überall in Berlin !
Rufen Sie uns an !**

SOFTPOWER**Hauptgeschäft**

Schwedenstr. 18c

1000 Berlin 65

Fax. 030 / 492 2057

Filliale Spandau

Schönwalder Str. 65

1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

DM und alte Amiga Hefte. Tel.: 089/3139589

Superangebot für Amiga: Space Ace und Dragons Lair 2 für nur 99 DM, Loom und Maniac Mansion für nur 99 DM (beide alt), Operation Stealth dt. für nur 39 DM, Weird Dreams und Pac Land und A. Arctic Adventure für nur 39 DM. Die Games sind auch einzeln erhältlich! Bei Interesse ruft an: Tel.: 07307/22203, Peter verlangen. Suche dringend Elvira dt. und die Kathedrale dt.

Biete wegen Systemwechsel die Originale: Italy 90 50 DM und World Soccer 30 DM (zus. 70 DM). Schreibt an: Heiko Robisch, Buchenweg 15, 3057 Neustadt 1. PS: Suche Great Courts II (Original)

Verkaufe orig. Manchester Utd., Italy 1990 W.E., Combo Racer, World Championship Soccer, The Power Pack, Gazza, Eishockeymanager und Face Off. Preis VS. Tel.: 02301/13432 (ab 17.00 Uhr)

Verk. die Originale: F19, Ishido, Rainbow Islands, Predator 2, Silent Service, Future Dreams zwischen 20 und 45 DM, 04101/402293 Florian Wendt

Verkaufe und tausche Originale von 15 DM bis 69 DM z.B. X-Out, Stundenglas, Populous, Gladiator usw. Suche z.B. Ooops Up, Larry und Invest. Schreibt an: Robert Conradi, Bürgerstr. 1, O-7030 Leipzig, Tel.: 003741/3911861, Bitte ab 18.00 Uhr

Verkaufe Originale 100% i.O. an den Meistbietenden: X-Prof. u. HW, F15 Strike Eagle II, Indi III, Elvira, F-29 Ret., Blue Angel 69, Tower of Babel, Ooze, Legend of Djel, Mewilo, Swords of Twilight, Genius, Dragons Lair Escape, Amiga Extra Nr. 15, S.-O. Steinke, H.-Schrade-Str. 40, O-6908 Jena-Winzerta

Verkaufe F19 Stealth Fighter für VB 70 DM, Dirk Bittner, Steffensweg 32, 4788 Warstein, 02902/76520

Verkaufe Originale: Larry III (60 DM), Kings Quest I bis III, Blue Angel 69 (je 15 DM) Monkey Island (dt. 50 DM), Flood (30 DM), Operation Stealth (dt. 45 DM), Crime Time und Carmen Sandiego (je 40 DM). Schreibt an: Falko Rademacher, Am Gysenberg 5 a, 4630 Bochum 1

Sim City Original zum Verkauf, sehr gut erhalten, 100 % lauffähig, für nur Fr. 49! Architectures 2 für Fr. 39. Beide mit Anleitung bei Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen, Tel.: 037/431001

Verkaufe Originale z.B. Powermonger, Legend of Faergh., Indiana Jones, Elvira usw. Günstiger Preis, fast neu! 100% OK. Gratisliste bei Franz Reiner jun., Waldg. 5, A-7344 Stoob, Austria

Amiga Verkäufe Software: TV Sports Football, UMS je 20 DM, Police Quest II und Words of Art, beides unbenutzt je 50 DM, alles VB, Tel.: 02425/215 Thomas

Verkaufe Komplettlösungen für 5 DM (umfangreichere 7,50 DM). Fordert Liste an: (m. Briefmarken für Rückporto) Axel Niesen, Beckhausstr. 161, 4800 Bielefeld

Verkaufe Pirates für 35 DM, Pinball Wizard/Takado für 10 DM und 12 PD-Programme für 20 DM. Alle Programme für nur 60 DM. Schreibt an: Miro Reiche, Pfarrhäusern 9, O-7244 Mutzsch

Verkaufe Amiga Action Replay 100 DM, neuwertig, und Amiga Originale Zak Mc Kracken & Drakkhen kompl. Deutsch oder tausche. Tel.: 02272/81428 Dietmar

Gravity (Original) gibt es mit allem Drum und Dran (Verpackung, deutsche Anleitung) für 20 DM zu kaufen! Bei Thomas Dein, An der Wierlermaar 149, 5000 Köln 90. Tel.: 02203/84430

Amiga!!! Verkäufe The Colonel's Bequest 65 DM, M 1 Tank Platoon 65 DM, Gold Rush 50 DM, Stellar 7 65 DM. Tausche auch gegen Banc of Cosmic Forge oder Dragonflight. (Alles Orig.) Tel.: 030/8237136 (Marten Stroh)

Verkaufe Amiga Originale: Pirates, Turrican, M.U.D.S., Midnight Resistance, F 29 Retaliator, The Plague, Rick Dangerous 2, Cabal, Rings of Medusa, Great Courts, Fighter Bomber, Star Ray, Street Sports Basketball, Quadranten, The Games Winter Edition, Englisch Kurs 1, Sub Battle Simulation, 100 % OK. Alle zusammen für 700 DM (Neupreis ca. 950 DM) Stefan Euring, Brückenweg 3, 6382 Friedrichsdorf, Tel.: 06175/3330

Verkaufe Lemmings mit Anleitung und Verpackung für 40 DM (Neupreis 65 DM) Timo Floßbach, Wahlscheiderstr. 15, 5250 Engelskirchen, Tel.: 02263/6140

Verkaufe wegen Systemwechsel meine Amiga Diskettensammlung. Back to the Future 3 20 DM, F19 Stealth Fighter 30 DM, Monkey Island 26 DM, Killing Cloud 28 DM, Beast 2 30 DM, Super Cars 2 32 DM, Castle 33 DM, Speedball 2 30 DM, Arnd Moser, Beckmannstr. 73, 5650 Solingen 1, Tel.: 0212/400425

Biete folgende Software (Orig. m. Anl.) Backlash (15), Budokan (35), E-Motion (15), D.Spirit (20), Phobia (20), Starflight (35), Lost Patrol (45), 3D C.S. (110), Price (20) uvm. Tel.: 0991/90697 (Andreas) Tausche auch gegen Centurion o. Nam.

Verkaufe und tausche Amiga Originale. Habe unter anderem Sim City, Rings of Medusa, Lemmings, Railroad Tycoon, PGA-Tour-Golf u.v.a. Gratisliste (100%) bei Sebastian Heese, Friebeistr. 2, 4830 Gütersloh, Tel.: 05241/48469

Verkaufe und tausche Originale. Habe unter anderem Lemmings, Prehistorik, Golden Axe, Mit Gratisliste, Henning Scheel, Matthäusweg 12 a, 4830 Gütersloh 1, Tel.: 05241/46478

Verkaufe folgende Amiga-Games: Time Scanner, The Seven Gates of Jambala, Xenophobe, Turn it, Crazy Cars II, Safari Guns, Drakkhen, Knights of The Crystallion, Blue Angle 69 je 25 DM. Alle zusammen nur 200 DM. Tausche auch! Schreibt an: Jörg Steinmüller, Humberdineckstr. 32, 5200 Siegburg oder ruft an: 02241/182351

Verkaufe oder tausche SWIV 40 DM, Century 30 DM, Invest 40 DM, Shadow of the Beast II (mit T-Shirt), North Sea Inferno 20 DM, Data Becker Demomaker 39 DM, F18 Interceptor 20 DM. Suche Sim City Architectures 1 u. 2, R-Type II etc. Call: 0931/62988 (Marco)

Yoho AMIGA-Freaks! Jetzt ist Thomas Heinzl da mit der besten und billigsten Software im deutschsprachigen Raum. Schreibt noch heute mit einer Disk von Euch an: Thomas Heinzl, Postfach 35, A-4501 Neuhofen an der Krems, Austria! Soooooon!!!

Verkaufe Kick Off und Extra Time zusammen 80 DM und Hacker II 120 DM. Schreibt an: Sascha Schimkat, Bentelerstr. 160, 4831 Langenberg 2 oder ruft an: 02944/2194 ab 18.00 Uhr (Sascha!)

Verkaufe Amiga Originale: Castle Master dt. 40 DM, Dragonflight dt. 50 DM, Starflight 20 DM, Railroad Tycoon dt. 60 DM, Chaos strikes back dt. 45 DM, inklusive Nachnahme-Porto. Alle im Bestzustand, komplett nur 189 DM. Frank Becker, E.-Thälmann-Str. 190, O-1330 Schwedt

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Turrican II, Ninja Remix, Paranoia Complex, Tom & Jerry, Maniac Mansion, Big Deal, After Burner, einige PD Disks, ca. 65 Seiten Tips u. Tricks aus diversen Zeitschriften; und wer will, kriegt auch noch Dick Tracy (hat leider einen Error; man kann nicht springen, sonst ist alles OK). Fast alle Programme sind noch mit Verpackung und Anleitung. Gegen Kings Quest I, II, III, Leisure Suit Larry I und Space Quest I u. II, (Die Spiele sollten möglichst alle mit Anleitung und Verpackung sein. Codes, Keydisk oder Ähnliches muß beigelegt sein. Schreibt an: Robert Elsell, Dernburgstr. 4, 1000 Berlin 19

Tausche oder verkaufe neueste Software für den Amiga. Habe z.B. Winzer, Deluxe Paint IV, Formula one Grand Prix, The Blues Brothers, 3 D Construction Kit, Hunter, Gods, Thunderhawk, Hill Street Blues, Railroad Tycoon, Medusa II, Chuck Rock, Manchester United II. Das Stück nur 5 - 200 DM. Ruft an unter 030/6023477

Tausche Amiga Original: Altered Beast und Run The Gauntlet gegen Bundesliga Manager Professional.

Tausche auch Kick Off 2 gegen Monkey Island. Schreibt an Patrick Held, Tuchmacherweg 20, 7271 Rohrdorf

Tausche! Suche: Bundesliga Manager Professional, Antares, Silent Service II, Conquest of Camelot, Killing Cloud, Super Soccer und Nam. Biete zum Tausch: M.U.D.S., Plotting, Skidz, Pyramax, Legend of Faerghail und Manchester United Europe, Nur Originale. Tel.: 07143/32633 (Ali) Mo, Di, Do ab 18.00 Uhr

Verk. oder tausche: F15-II, Elvira, F29, Swords of Twilight, Blue Angel 69, Ooze, 3D Construction Kit, Tower of Babel, G. Nius, Legend of Djel, Mewilo, Indiana Jones Adv. Sven-Olaf Steinke, Hugo-Schrader-Str. 40, O-6908 Jena

Verkaufe oder tausche The Secret of Monkey Island, Loom usw. gegen (nur Original kompl. in Deutsch) Dragons Breath, Die Drachen von Laas usw. Bitte meldet Euch unter der Tel.Nr. ab 14.00 Uhr 07433/2317

Tausche: Chuck Rock, Larry III, Corporation, The Jetsons, Winning Team, GEM X, Chase HQ II. Möchte haben: Dragons Lair 1, Dragons Lair 2, Time Warp. Wer tauscht, bekommt eines dieser Spiele gratis dazu: Hard Drivin, Air Supply, Star Breaker, Star Blaze, Roger Rabbit, Extensor, Ferrari Formula One, Custodian, Exolon. Tel.: 0209/871524, ab 14.00 Uhr (Alexander)

The Lightforce ist searching for new Stuff! Natürlich haben wir sie auch! Also ab mit Liste an: Atti Damon, Mühlenstr. 11, 2720 Rotenburg, Tel.: 04261/2773 ab 14.30 Uhr bis 19.00 Uhr

Tausch und Verkauf von Originalen: A 500 Soft, Alte u. neue Spiele. Liste bei mir zu haben: Andreas Kratt, Abt-Ernst-Str. 6, Altsteußlingen, 7930 Ehingen

Tausche Orig. Battle Isle gegen vollständige Amiga Joker Hefte Nr. 11/89, 12/89, 1/90, 2/90, 3/90, 4/90, 5/90. Schreibe an: Olaf Niemann, Grönsfurter Weg 14, 2374 Fockbek

Tausche Battle Squadron und Chambers of Shaolin (beide mit einem Joker Hit ausgezeichnet) gegen North & South oder andere. Schreibe an: Mario Djivanovic, Jungferngraben 7 b, 4190 Kleve

Tausche die heißen Amiga Originale Minos, Future Tanks u.a. gegen heißen Game Boy mit o. ohne Tetris. Tel.: 04522/4251 Johannes

VERSCHIEDENES

Viele ASM, Powerplay, Amiga-Magazin und sehr alte P.M. Hefte zu verkaufen oder Tausch gegen Amiga Joker. Tel.: 04273/1208 (Maik)

Bis zu 100 DM/700 S Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare leichte Tätigkeit (legal). Info gg. 5 S/1DM Porto. Alfred Arzt, Dargutstr. 12, A-4020 Linz

Ich verkaufe folgende AJ Hefte zum Super-Sonder-Günstigpreis von nur 4 DM je Heft. Zusendung per Nachnahme, unfrei. Nr. 5, 7 und 9/91. Adresse: Th. Kortmann, Kreuzweg 56, 4408 Dülmen, od. BTX 025942618-4408

Suche Amiga Joker 11/89, 12/89, 1/90, 3/90 und 6/90. Biete 10 DM pro Heft (für 11/89 30 DM!). Tel.: 09545/338 ab 15.00 Uhr

Verkaufe Verpackungen von folgenden Programmen: Atomix, Kick Off 2, Lemmings, Lotus Esprit Turbo Challenge, Magic Lines, Pipe Mania, Sim City, Terrain Editor, Turrican, Tip Trick, Viruscope. Alle Verpackungen 100 % in Ordnung und mit Anleitung des entspr. Programms. Preise: 1 Stück 7 DM, 5 Stück 30 DM, 10 Stück 55 DM. Kaufgesuche nur schriftlich und mit Bargeld an: Felix Tietje, Imenauer Weg 5, 4500 Osnabrück

Habt Ihr Probleme bei Monkey Island, Kings Quest 1, Indy (Adv.), Loom oder Zak Mc Kracken. Wer schreibt, erhält Tips kostenlos! Jeder frankierte Brief mit Rückporto wird beantwortet. Meine Adresse: Jens Olbertz, Panoramaweg 23, 7340 Geislingen

SWORD-PD, Ausgewähltes zum Selbstkostenpreis. Die ersten 20 Disketten, alle randvoll, sind jetzt da. Serie und Katalogdisk (2 DM) mit Infos und Serieninhalt bei: Mariar Kani, Jägerhofstr. 46, 5600 Wuppertal 1 (Amiga)

Suche die beiden AJ Hefte 2/90 und 11/90. Zahle gut! Rufe nach 19.00 Uhr an unter 09321/31933 (Alex verlangen)

KONTAKTE

Wer hat noch Interesse am Phoenix-Computer-Club? Wir bieten unter anderem: 2 Zeitschriften inkl. Diskette, Diskette des Monats, eigene PCC-PD-Serie, Spiele-Hotline, Software-Tausch-Basar, Workshops, Preisausschreiben, Tips & Tricks, Treffpunkte, Messfahrten, Copy-Parties (demnächst), Sammelbestellungen (in England und Deutschland), Händlerkontakte, Preisnachlässe für Mitglieder (z.B. PD für 1.30 DM, Spiele versandkostenfrei mit Rabatt ...) und noch vieles mehr. Und jetzt die Überraschung: Das alles und noch mehr für nur 5 DM im Monat. Anmeldungen bei Phoenix-Computer-Club, Burgweg 3, 7186 Billingsbach. Wenn Ihr noch Fragen habt oder die Hotline erreichen wollt, wählt 06271/4130, Phoenix-Computer-Club, der Club für alle Amiga-User.

Grafiker sucht Coder für eigene Demos. Melden bei: Thilo Reinhardt, Lutherstweg 43, 5902 Netphen 3

KOSTENLOS

Ist Deine private Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien schließen lassen oder indizierte Spiele bzw. PLK Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

KLEINANZEIGEN - COUPON

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

**AMIGA
JOKER**

☐ Biete Hardware ☐ Suche Hardware
☐ Biete Software ☐ Suche Software
☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

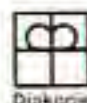
NUMMER 143.

Naturkatastrophen hinterlassen immer wieder die gleichen grausamen Bilder. Mary Ann war "Survivor 143", sie hat den Taifun Ruby überlebt. Das Etikett an ihrem Kleid weist darauf hin: Caritas und Diakonie leisten nach Katastrophen gezielte und vor allem dauerhafte Hilfe.

Dank Ihrer Hilfe



Postgros
Karlsruhe
202



Postgros
Stuttgart
502

Bei Banken u. Sparkassen gegen vorgedruckte Zettelscheine aus



C64 ★ IBM PC ★ Amiga ★ Gameboy

Super Software zu billigen Preisen.
Lieferzeiten bis zu 4 Tagen!

24-Std.-Bestellservice

Bei: Software Dreams

Gerhard Wenzel · Am Ruhstein 1

8641 Weißenbrunn

Tel. 0 92 61 / 5 29 39

— Preisliste kostenlos anfordern! —

★ Schneider CPC ★ Atari ST ★

Megapower-Soft
Soft & Hardware-Entwicklungen

53 Bonn 1
Breitestr. 61
Tel. 0228-637658
Fax: 0228 697884

SONDERANGEBOT

80 Mb Harddisk
incl. Controller
für A500 1098.-DM

SONDERANGEBOT

125 Mb Harddisk
incl. Controller
für A500 1289.-DM

alle Festplattensysteme sind
anschlussfertig & formatiert
Lieferung per UPS NN. 10.-DM
andere Artikel auf Anfrage

ext. Laufwerke ab 109.-DM

HP-Deskjet 1049.-DM

3.5 Disk's 10 St. 11.50DM

At-Bus Controller für A500 398.-DM

At-Bus Controller für A2000 333.-DM

SCSI Controller für A500 498.-DM

SCSI Controller für A2000 398.-DM

Einhau von 500ern in TOWER auf Anfrage

bits & bytes
SOFTWARE

Amiga 500 Festplatte
52 MB SCSI II
998,- DM

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
159,- DM

Hi-Res Maus
280 dpi 65,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 89,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 348,- DM

NEU - NEU - NEU - NEU
Rollenspiele und KoSims

AD&D

Spielerhandbuch 39,80
Spielleiterhandbuch 38,00
Monster Kompendium 1 39,80
Complete Handbooks je 35,00
(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Plonic)
Offiz. AD&D Abenteuer ab 9,00
AD&D Romane ab 9,00

Battletech (deutsch)

Battletech 49,80
Citytech 49,80
Astrotech 49,80
Geotech 29,80
Hardware Handbuch 3025 39,80

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35 · 5240 Betzdorf, Bismarckstr.2
5270 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 · Fax.: (02 71) 5 66 17

ROCKUS

Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Michael Labiner

Leitender Redakteur

Oskar Dzierzynski

Redaktion

Peter Braun (pb)

Brigitta Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Werner Ponikwar (wp)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier

Leslie Bunder

Manfred Kleimann

Manuel Semino

Redaktionsassistent

Uschi Freckmann

Art Director

Oliver Wunderlich

Layout

Oliver Wunderlich

Werner Regnet

Fotografie

Oskar Dzierzynski

Richard Löwenstein

Comic

Werner Regnet

Ingo Stein

Oliver Wunderlich

Titel

Werner Öckel

Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier

Tel: 04221/88578

Fax: 04221/88769

Anzeigenverwaltung

Regine Nellissen

Tel: 089/4605822

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Satz

Satzstudio »Süd-West« GmbH,

8033 Planegg

Reproduktion

Profit-Studio

8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayer

A-3105 St. Pölten

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandelt), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich,
zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Aktuelle Auflage dieser Ausgabe

138.000 Stück

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-
Ausland: DM 75,- Bestellungen bitte
über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977





Man nehme ein paar Monster...

Darauf haben seit der ersten Barden-Sage unzählige

Rollenspieler gewartet: Interplays streitbarer Minnesäger als Bastelset! Das Monsterland aus Laienhand – am PC bereits Realität, für die „Freundin“ gerade in Arbeit...

BARD'S TALE CONSTRUCTION SET



Man nehme ein paar Dungeons...



Man erfreue sich am Endprodukt!



strikt nach dem Baukasten-Prinzip: Möchtet Ihr zuerst ein paar Items designen oder Spells konstruieren? Steht Ihr auf fürchterliche Monster oder noch fürchterlichere Dungeons? Alles kostet nur einen Klick auf den Auswahlscreen, und am Beispiel der Items sei kurz erläutert, wie der Hase hoppelt. Einige Standardutensilien wie Fackeln und dergleichen sind schon vorgefertigt; man kann sie einfach übernehmen oder mit Hilfe von Pop-Up-Menüs verändern. Eine magische Leuchte, die niemals ausbrennt, ist dabei ebenso möglich wie ein besonders kräftiges Schwert. Natürlich sind auch völlig neue Objekte machbar, wer z.B. den „Flügelflagel“ erfinden möchte, muß nur in einer umfangreichen Eigenschaftsliste (Preis, Verwendungszweck, magisches Potential usw.) festlegen, was das Teil darstellen soll, und wozu es taugt – fertig. Beim Bestien-Editor sind noch die schaurig-schönen Bildchen bemerkenswert (weitere können mit D-Paint gemalt werden), und bei den Verliesen bekommt Ihr beliebig viele 22 x 22 Felder große Grundstücke zugewiesen, auf denen Ihr Euch im Mauerbau üben könnt. Türen, Geheimtüren oder Teleports stehen dabei ebenso zur Wahl wie zwei Kellergrafiken, eine für die Städte und ein Wilderness-Set. Über das „automatische“ 3D-Fenster lassen sich die Ergebnisse der Bautätigkeit postwendend begutach-

ten, und natürlich darf man jede Menge Specials definieren (Items, Monster, Sound-FX, Hinweise und Rätsel, Schatztruhen...), die dann per Mausklick plaziert werden.

Der „Build Game“-Befehl komponiert schließlich selbsttätig alle Einzelteile zu einem fertigen Menü – guten Appetit! Hier ist zwar bei der PC-Version nicht alles auf dem neuesten Stand (man kann nur in der Gilde save, es gibt weder Automapping noch Chrono- oder Geomancer), aber ansonsten handelt es sich zweifelsohne um die Urheimat des bärtigen Bardens; sogar seine berühmten Lieder sind mit von der Partie. Und die ganz Eiligen dürfen sich auch gleich mal an einem fertig mitgelieferten Mini-Abenteuer versuchen.

Die voll mausgesteuerte Handhabung ist also geradezu kindisch einfach, die Optik hübsch, Soundtrack bzw. FX wissen ebenfalls zu gefallen. Als gesichert können diese Erkenntnisse vorläufig zwar nur für MS-Dosler gelten, aber warum sollte die Amigaversion nicht halten, was der PC verspricht? Vor Sommer wird die Verlobung des Bardens mit der „Freundin“ allerdings keinesfalls stattfinden, aber dafür wird der Spaß dann unter 100 Mark zu haben sein. Nur der Richtigkeit halber: Die Fotos repräsentieren die VGA-Version, auf eine Bewertung haben wir aus naheliegenden Gründen verzichtet... (jn)

GESCHWINDIGKEIT IST KEINE HEXEREI ALLES ÜBER TURBOKARTEN

Es war einmal, da zählte der Amiga zu den schnellsten Rechnern überhaupt. Doch das ist lange her, wer heute noch mit zwei- bis viermal so flotten PCs mithalten will, braucht einen Nachbrenner – dank Turbokarte wird die „Freundin“ zur Sprinterin!



Die Steckkarte für den A2000: GVP Serie II



Extrem stürmisch: Die Stormbringer H530 für den A500.

Mal Hand aufs Herz, habt Ihr noch nie einen neidischen Blick in Richtung MS-Dose schweifen lassen? Aber was hat ein PC, was der Amiga nicht hat? Na, Geschwindigkeit! Da röhrt der Rote Baron wahrhaft ungestüm über den Screen, da flitzt Larry förmlich von einer Angebeteten zu nächsten – während wir Amigianer uns oft genug in Geduld üben dürfen und lähmend langsame Ruckelanimationen über uns ergehen lassen müssen. Jetzt ist Schluß damit, schließlich läßt sich auch die trügste „Freundin“ gehörig auf Trab bringen!

Turbotechnik

Grundsätzlich ist die Sache ganz einfach: Die Geschwindigkeit eines Computers ist davon abhängig, wie schnell Informationen (Grafik, Sound etc.) verarbeitet werden. Das geht umso flinker, je höher die Taktfrequenz des dafür zuständigen Hauptprozessors gewählt ist. Der 68000er eines Standard-Amigas läuft da mit 7,14 Mhz zwar schon beachtlich flott, ein x-beliebiger 386er PC bringt es jedoch mindestens auf 25 Megahertz! Daneben spielt noch der Aufbau des Hauptprozessors eine entscheidende Rolle, wo beim Amiga nur 32 Bits gleichzeitig durch die elektronischen Eingeweide kriechen, sind es bei einem nagelneuen Rechenknecht mit 68040-Pro-

zessor derer 64. Logisch, daß der seine Aufgaben von vornherein wesentlich flotter angeht, mal ganz abgesehen von anderen, geschwindigkeitssteigernden Verbesserungen. Könnte man so ein Teil in der „Freundin“ unterbringen, würde das gute Stück bis zu zwanzigmal schneller laufen! Und das kann man sogar, allerdings nicht so ohne weiteres – zum Einbau ist ein spezielles „Turboboard“ erforderlich.

Sowas gibt's mit 68020-Prozessor und flotten 25 Mhz bereits ab 650,- DM, mit einem 68030 und 50 Mhz lohnt man etwa 1.700,- DM, und der sagenhafte 68040 reißt ein ebenso sagenhaftes Loch von 4.500,- DM in den Finanzpolster. Allerdings werden sich letzteren wohl nur verspielte Ölmillionäre leisten wollen, zumal die gängige Entertainment-Soft auf derlei Geschwindigkeitsschübe auch gar nicht ausgelegt ist. Unsereiner hält sich besser an eine Turbokarte mit doppelt schnellem 68000er, da ist man schon ab ca. 300 Märkern live dabei.

Generelles

Was für den 68040-Prozessor gilt, macht leider auch schon bei weniger Zusatzspeed Probleme: Viele Games vertragen sich nicht mit ungewohnten Prozessoren oder hohen Taktfrequenzen, ein Umschalter für den üblichen 68000Modus darf daher keinesfalls

fehlen. Bereits auf der Turbokarte integriert ist in aller Regel ein schnelles 32Bit-RAM, denn nur so ist optimale Geschwindigkeit garantiert. Herkömmliche Speichererweiterungen hemmen dagegen den neugewonnenen Turbo-Drang, also raus damit. Natürlich sollte der kostbare Neu-Speicher dann möglichst auch im 68000-Modus nutzbar sein. Leider funktioniert das nicht bei allen Turbokarten, manche verweigern auch beim Einsatz von Freezer-Cartridges (z.B. „Action Replay“) den Dienst. In solchen Sonderfällen verschafft nur eine Anfrage beim Hersteller Klarheit.

Spezifisches

Beim 500er werden Turbokarten stets nur intern installiert: Gehäuse aufgeschraubt, Prozessor ausgehebelt, Karte rein, Deckel drauf, fertig. Kickstart-Umschaltplatinen oder interne Festplatten müssen jedoch aus Platzmangel weichen, lediglich 512K-Erweiterungen oder PC-Boards am Steckplatz (Gehäuseboden) bleiben unbehelligt. Wer einen Schraubenzieher von einer Senfgurke unterscheiden kann, wird mit dem Einbau keine größeren Schwierigkeiten haben, dennoch kommt es vor, daß sich danach erstmal gar nichts tut. Dann ist meist das Netzteil schlecht eingestellt und liefert deshalb nicht genügend Spannung für die anstehende Turbopower! Abhilfe

schafft der Gang zum Netzteil-Doktor, der dann innerhalb von Sekundenbruchteilen den richtigen Dreh findet. Die meisten 500er-Karten verrichten übrigens auch in einem A1000-Veteranen klaglos ihren Dienst, zumindest sofern nicht der Platzmangel einen Strich durch die Rechnung macht oder das Kickstart im ROM erwartet wird. Aber auch für solche Fälle haben sich Anfragen beim Hersteller vor dem Kauf schon bestens bewährt.

Auf einem A2000 stehen dagegen alle Türen offen, der 2500er ist ja auch nicht viel mehr als ein 2000er mit Turbokarte. Die schnelle Steckkarte wird mit wenigen Handgriffen startklar gemacht (Einbau in den CPU-Slot), es gibt weder Probleme mit vorhandenen PC-Boards noch mit sonstigen Aufrüstsätzen. Wer will, kann sich eine Karte komplett mit SCSI-Controller und Festplatte besorgen – das kommt zwar nochmal einige Hunderte teurer, dafür steht dann ein Amiga auf dem Schreibtisch, der sich hinter einem A3000 auch nicht mehr zu verstecken braucht!

Und die Games?

Natürlich wollten wir es genau wissen und haben verschiedene Programme auf ihre Zusammenarbeit mit Turbokarten hin überprüft. Dabei hat sich gezeigt, daß ältere Spiele bis auf weni-

ge Ausnahmen geschlossen das Teamwork verweigern, von den Neuerscheinungen könnte sich immerhin etwa die Hälfte mit der flotteren Gangart anfreunden. Ja, hier wird man gelegentlich sogar durch einen speziellen Turbomodus überrascht, beispielsweise berechnet „Battle Isle“ taktische Klimmzüge so deutlich zügiger.

Überhaupt, wo's geht, geht die Post ab – plötzlich rast König Graham wie von der Tarantel gestochen durch „King's Quest V“, die Lade- bzw. Entpackzeiten verkürzen sich auf ein Minimum. Auf Simulationen mit Vektorgrafik wird die Turbokarte ohnehin zur Trumpfkarte: „Hard Drivin“ und „Indy 500“ geben nun wirklich Vollgas, für „Knights of the Sky“ oder „Birds of Prey“ wird Ruckeln selbst auf höchstem Detaillevel zum Fremdwort!

Wer seinen Amiga gerne mit Anwendersoft füttert, sollte sich eine Turbokarte mit mathematischem Coprozessor zulegen. So werden aufwendige Berechnungen von Animationsprogrammen wie „Videoscape“ oder auch „DPaint“ in Windeseile erledigt, und selbst die Textverarbeitung formatiert ruckzuck, ohne daß der Cursor ungewollt davonflitzt.

Fazit

Für Gelegenheitsspieler und reine Bal-ler- oder Geschicklichkeitsfreaks ren-

tiert sich die Anschaffung einer Turbokarte kaum; zu wenige Games erzielen letztlich einen sichtbaren Vorteil. Wer sich jedoch mit komplexerer Software wie Rollenspielen, Adventures, Simulationen, Programmiersprachen etc. beschäftigt, der sollte schon mal die Pfennige sammeln – es lohnt sich wirklich! (rl)

Info & Bezug:

DTM

Tel.: 06127/4064

Memphis

Tel.: 06007/7789

Held-Computer

Tel.: 06731/8644

Rossmöller

Tel.: 02225/2061



Grafikfehler beim Turboboost: Robocod



Flugstunden mit Nachbrenner: Birds of Prey

Kurzübersicht

Typ	Taktfrequenz	Preis	Anschluß	Besonderes
A 500 / A 1000	16 Mhz. - 50 Mhz.	ca. 300,- bis 4.500,- DM	Intern. Computer muß geöffnet und Prozessor ausgehebelt werden.	Weitere interne Erweiterungen nur noch am Port möglich, Garantie- verlust (Einbau).
A 2000	16 Mhz. - 50 Mhz.	ca. 300,- bis 4.500,- DM	Intern. Computer muß geöffnet und Steckkarte installiert werden.	Kein Platzverbrauch, weitere Erweiterungen sind problemlos möglich.

Der Joker-Index – Alle Tests im Jahresrückblick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung	Titel	Ausgabe	Rubrik	Bewertung
10 Great Games	2/92	Compilation	mittel	Demoniak	5/91	Abenteuer	74%	Leander	1/92	Action	74%	Shimizu & Letrou/CDTV	11/91	Strategie	in Ordnung
16 Bit Hit Maschine	4/91	Compilation	gut	Deuteros	9/91	Verschiedenes	71%	Lemmings/CDTV	10/91	Verschiedenes	gut	Silent Service II	10/91	Simulation	88%
4 Wheel Drive	12/91	Compilation	gut	Demonic Designs	2/92	Strategie	93%	Lex Marley	9/91	Abenteuer	58%	Sim City Architecture I & II	9/91	Verschiedenes	—
40 Sports-Buzzing	1/92	Sport	70%	Die Kathedrale	5/91	Abenteuer	67%	Life & Death	9/91	Simulation	71%	Sim City/CDTV	10/91	Simulation	super
5 Intelligent Strategy Games	2/92	Compilation	gut	Die Ralf-Grau-Edition	7/91	Compilation	gut	Little Puff in Draggmund	4/91	Geschicklichkeit	65%	Sim City + Populous Doppelpack	7/91	Compilation	super
50 Great Games	2/92	Compilation	miserabel	Die unendliche Geschichte II	3/91	Action	37%	Lochmistan	4/91	Geschicklichkeit	18%	Skil of Die	4/91	Sport	73%
7 Colors	12/91	Strategie	50%	Disc	5/91	Sport	46%	Logical	7/91	Strategie	85%	Sky Castle	1/92	Geschicklichkeit	26%
9 Lives	3/91	Geschicklichkeit	44%	Dino	5/91	Geschicklichkeit	37%	Loopz	2/91	Strategie	86%	Skull & Crossbones	7/91	Action	53%
A Prehistoric Tale	3/91	Geschicklichkeit	77%	Dizzy Collection	2/92	Compilation	schwach	Lord of the Rings	12/91	Abenteuer	73%	Sliding Skill	1/92	Strategie	50%
Abandoned Places	12/91	Abenteuer	75%	Double-Double Bill	10/91	Compilation	super	Lords of Chaos	9/91	Verschiedenes	54%	Smash T.V.	1/92	Action	59%
Action Masters	2/92	Compilation	mittel	Double Dragon III	1/92	Action	74%	Lorna	3/91	Action	31%	Snoopy – Missing Bunker/CDTV	11/91	Geschicklichkeit	Katzenpote
Action Pack	2/92	Compilation	schwach	Dragon Fighter	10/91	Action	54%	Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Sport	88%	Soccer Stars	2/92	Compilation	super
Action Stations I	5/91	Simulation	56%	Dragon Wars	3/91	Abenteuer	67%	Lupo Alberto	4/91	Geschicklichkeit	50%	Soul Crystal	2/92	Abenteuer	72%
ADAM Collectors Edition	12/91	Compilation	mittel	Drop It	1/92	Strategie	46%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Space 1889	1/92	Abenteuer	55%
Adrenalyn	11/91	Sport	59%	Drop Toilet	3/91	Verschiedenes	66%	Magic Garden	1/92	Verschiedenes	45%	Space Assault	5/91	Action	67%
Advanced Destroyer Simulator	3/91	Simulation	67%	Dynablasters	2/92	Geschicklichkeit	70%	Magic Jumper	2/92	Strategie	54%	Spaceball	4/91	Geschicklichkeit	58%
Advanced Fruit Machine Sim.	3/91	Simulation	21%	Egg Phantoms	7/91	Verschiedenes	33%	Magic Pockets	11/91	Geschicklichkeit	60%	Speedball II	3/91	Sport	80%
Agony	2/92	Action	81%	Edition Vol. I	7/91	Compilation	super	Magic Serpent	7/91	Geschicklichkeit	48%	Specfire the Sirens	2/91	Geschicklichkeit	58%
Airbus 320	3/92	Simulation	62%	Eternal Kariker sein	2/92	Simulation	14%	Magnetic Scrolls Collection	10/91	Compilation	super	Spirit of Adventure	7/91	Abenteuer	85%
AP Combat Aces	12/91	Compilation	super	El	10/91	Geschicklichkeit	61%	Magnetic Scrolls Collection	1/92	Adventure	super	Spirit of Excalibur	5/91	Abenteuer	78%
AP Land Sea	2/92	Compilation	gut	Elvira - Arcade Game	2/92	Action	61%	Magnum	10/91	Compilation	mittel	Sports Compilation	4/91	Compilation	gut
AP-Sea Supremacy	12/91	Compilation	gut	Erkunter	9/91	Action	57%	Manchester United Europe	1/92	Simulation	39%	Stack Up	10/91	Geschicklichkeit	39%
Apocalypse	11/91	Action	52%	England Championship Special	9/91	Sport	16%	MAA	9/91	Sport	82%	Stadt der Löwen/CDTV	11/91	Abenteuer	schwer
Apelstein	11/91	Action	42%	Enterprise	5/91	Simulation	65%	Madal Wammy	2/92	Compilation	super	Star Collection	12/91	Compilation	mittel
Alan Breed	1/92	Action	78%	F-15 Strike Eagle II	4/91	Compilation	mittel	Mega in Mark	11/91	Strategie	62%	Starbyte Supersoccer	12/91	Simulation	74%
Altered Destiny	11/91	Abenteuer	62%	Eagle	5/91	Verschiedenes	60%	Mega Man	10/91	Strategie	81%	Starlight II	12/91	Abenteuer	69%
Amnesia	12/91	Action	28%	Exterminator	3/91	Action	75%	Megaphone	10/91	Action	16%	Starship	1/92	Action	66%
Ancient Battles	4/91	Simulation	66%	Exodus 3010	1/92	Verschiedenes	68%	Mega-Traveller I	7/91	Abenteuer	75%	Stellar 7	9/91	Action	54%
Another World	2/92	Abenteuer	81%	Eye of the Beholder	9/91	Abenteuer	87%	Mega Twins	11/91	Geschicklichkeit	71%	Steppenberger Hotelmanager	1/92	Simulation	57%
Antares	4/91	Abenteuer	82%	Eyes of the Eagle	2/92	Abenteuer	58%	Merchant Gypsy	5/91	Simulation	23%	Stuntball	9/91	Sport	38%
Aplya	12/91	Action	91%	F1 G.F. Circus	10/91	Sport	47%	Meridian II	2/92	Abenteuer	63%	Strategic	11/91	Strategie	66%
Arachnophobia	11/91	Action	55%	F-15 Strike Eagle II	5/91	Simulation	88%	Mercs	9/91	Action	72%	Strike Fleet	1/92	Verschiedenes	67%
Arcade Smash Hits	7/91	Compilation	mittel	F-16 Falcon/CDTV	10/91	Simulation	super	Metal Masters	7/91	Action	55%	Suplex	1/92	Geschicklichkeit	39%
Arcade Trivia Quiz	10/91	Verschiedenes	32%	Face-Off	12/91	Sport	71%	Metal Music	7/91	Action	34%	Super Cars II	5/91	Sport	67%
Arma	2/92	Strategie	68%	Falcon Classic Collection	12/91	Compilation	gut	Miami Chase	7/91	Action	83%	Super Games Pak/CDTV	11/91	Verschiedenes	25%
Armalyte	10/91	Action	55%	Fantasy Games	2/92	Sport	32%	Microprose Golf	1/92	Sport	72%	Super Grand Prix	4/91	Sport	64%
Armour-Geddon	9/91	Simulation	69%	Fantastic Voyage	1/92	Action	42%	Midwinter II	5/91	Verschiedenes	91%	Super Heroes	12/91	Compilation	schwach
Baby Jo	11/91	Geschicklichkeit	59%	Fantasy Word Dizzy	3/91	Geschicklichkeit	72%	MIG-29 Falcon	2/91	Simulation	77%	Super League Manager	10/91	Simulation	71%
Backgammon	4/91	Strategie	28%	Far West	12/91	Strategie	72%	MIG-29 Stealth Fighter	5/91	Action	61%	Super Monarch GP	4/91	Sport	73%
Backgammon Royal	5/91	Strategie	73%	Fate - Gates of Dawn	3/91	Abenteuer	88%	MIG-29 Super Falcon	12/91	Simulation	65%	Super Sega	12/91	Compilation	mittel
Back to the Future II	4/91	Action	78%	Fighters Command	1/92	Simulation	61%	Mighty Bomb Jack	3/91	Geschicklichkeit	41%	Super Sim Pack	12/91	Compilation	schwach
Backlands Pete	3/91	Action	16%	Final Blow	1/92	Sport	45%	Mixed-Up Mother Goose	3/91	Abenteuer	22%	Super Space Invaders	12/91	Action	49%
Battle Kings of Ancient China	9/91	Simulation	70%	Final Fight	12/91	Action	60%	Monopoly	7/91	Strategie	24%	Suspicious Cargo	12/91	Abenteuer	70%
Battle of Cosmic Forge	4/91	Abenteuer	85%	Fists of Fury	4/91	Compilation	gut	Monster Business	9/91	Geschicklichkeit	74%	Swamp	4/91	Strategie	57%
Bart's Tale II	5/91	Abenteuer	85%	Fist Samurai	1/92	Action	62%	Monster Truck	7/91	Compilation	gut	Switchblade II	9/91	Geschicklichkeit	68%
Bart's Tale Trilogy	2/92	Compilation	super	Flight of the Intruder	7/91	Simulation	91%	Motorcade	9/91	Simulation	31%	SWIV	4/91	Action	86%
Barry Bear & Fox School 3/CDTV	11/91	Mixtur	überlänglich	Football Duelle II	12/91	Simulation	18%	Motorball	1/92	Simulation	75%	Swords & Galleons	7/91	Verschiedenes	62%
Barbarian II	1/92	Action	45%	Formula 1 3D	11/91	Sport	29%	Motorbike	2/92	Action	54%	Tailgrain	7/91	Strategie	62%
B.A.T. 2	2/92	Abenteuer	85%	Formula 1 Grand Prix	1/92	Simulation	85%	Movie Premiere	12/91	Compilation	miserabel	Tenball	4/91	Geschicklichkeit	41%
Battle Chess II	10/91	Strategie	65%	Fort Apache	1/92	Strategie	44%	Movie Premiere	7/91	Sport	58%	Team Suzuki	3/91	Sport	74%
Battle Isle	10/91	Strategie	91%	Frost Fish Collection/CDTV	11/91	Mixtur	überlänglich	More Lemmings	1/92	Verschiedenes	Detektiv	5/91	Sport	18%	
BattleStorm/CDTV	10/91	Action	gut	Frantic	9/91	Action	72%	M.U.D.S.	2/91	Sport	87%	Terminator 2	10/91	Action	64%
Battle Storm	3/91	Action	60%	Fruit Machine	4/91	Verschiedenes	2%	Multi-Player Soccer Manager	9/91	Simulation	78%	Test Drive 6 Collection	10/91	Compilation	super
Beast Busters	9/91	Action	38%	Fut Ball	7/91	Compilation	mittel	My Paint/CDTV	11/91	Mixtur	zum Vergessen	9/91	Geschicklichkeit	29%	
Big Box	7/91	Compilation	gut	Futball	1/92	Geschicklichkeit	61%	NAM	4/91	Simulation	80%	Thalton 1st Year	4/91	Compilation	mittel
Big Deal	12/91	Compilation	mittel	Galactic Empire	3/91	Abenteuer	59%	Napoleon	9/91	Strategie	44%	The Ball Game	9/91	Strategie	42%
Big Kid	10/91	Verschiedenes	23%	Garfield II	5/91	Geschicklichkeit	72%	Navy Seal	10/91	Action	71%	The Bunker Manager	11/91	Sport	28%
Birds of Prey	2/92	Simulation	87%	Gator II	3/91	Sport	61%	Nebulas 2	11/91	Geschicklichkeit	64%	The Famous Five	5/91	Abenteuer	58%
Blade Warrior	11/91	Action	50%	Gem Stone Legend	3/91	Action	67%	Ninja Robots	3/91	Action	52%	The Final Whistle	3/91	Sport	—
Blazing Thunder	5/91	Action	81%	DEM'X	3/91	Strategie	86%	No. 1 Collection	12/91	Compilation	gut	The Godfather	2/92	Action	58%
Blitz Brothers	11/91	Geschicklichkeit	75%	Dempsy Khan	4/91	Simulation	73%	Operation Com Bat	3/91	Strategie	75%	The Hound of the Baskervilles/CDTV	10/91	Abenteuer	schlecht
Booby	9/91	Strategie	54%	Gern Crazy	7/91	Strategie	62%	Orin 2000	4/91	Action	9%	The Oath	11/91	Action	74%
Boston Bomb Club	11/91	Strategie	61%	Gerrysburg	3/91	Strategie	44%	Out Run Europa	11/91	Action	74%	The Power	3/91	Strategie	74%
Brain Action	7/91	Strategie	58%	Ghost Battle	7/91	Action	55%	Outzone	9/91	Action	69%	The Quest for Adventure Vol. I	12/91	Compilation	super
Brain	7/91	Geschicklichkeit	78%	Goblins	2/92	Abenteuer	62%	Over the Net	2/91	Sport	72%	The Simpsons	10/91	Verschiedenes	64%
Brigade Commander	11/91	Strategie	74%	Gods	5/91	Action	88%	Pegasus	12/91	Action	64%	Their Finest Missions	11/91	Simulation	Menschen
Bug Bomber	1/92	Verschiedenes	64%	Goldrush	4/91	Compilation	gut	Pipe Hammer and his Pe. Welp	5/91	Geschicklichkeit	74%	Think Out	10/91	Strategie	83%
Buld It	9/91	Geschicklichkeit	48%	Goldrush Collection	2/92	Compilation	schwach	PGA Tour Golf	5/91	Sport	87%	Think Twice	4/91	Strategie	25%
Bulldozer	11/91	Geschicklichkeit	65%	Go Player	5/91	Strategie	75%	Phantasee Series Edition	10/91	Compilation	mittel	Thunderhawk	10/91	Simulation	86%
Bundesliga Manager Pro.	10/91	Simulation	89%	Grieme Soumest Soccer	2/92	Sport	33%	Pit Fighter	12/91	Action	48%	Thunder Burner	2/92	Action	20%
Burger Man	10/91	Geschicklichkeit	19%	Grandsand	10/91	Compilation	mittel	Poker Star	9/91	Verschiedenes	4%	Thunder Jaws	11/91	Action	33%
Cadaver - The Payoff	9/91	Abenteuer	90%	Great Napoleonic Battles	2/92	Strategie	12%	Pop Up	3/91	Geschicklichkeit	69%	Tin	7/91	Geschicklichkeit	57%
Capcom Collection	12/91	Compilation	mittel	Guardians	11/91	Geschicklichkeit	70%	Populous II	1/92	Strategie	91%	Tio On	2/92	Sport	80%
Capital Planet	12/91	Geschicklichkeit	64%	Guile II	9/91	Simulation	77%	Populous World Editor	2/92	Verschiedenes	Detektiv	12/91	Geschicklichkeit	24%	
Cardland II - White Sharks	7/91	Action	64%	Hägle	10/91	Geschicklichkeit	70%	Pop Panic	10/91	Strategie	49%	Toku	9/91	Action	77%
Cardland	2/92	Action	41%	Hall of Monstrosity	9/91	Strategie	58%	PowerMonger: WWI Edition	2/92	Verschiedenes	Detektiv	7/91	Geschicklichkeit	33%	
Cardinal of the Kremlin	10/91	Strategie	79%	Halo Driver II	3/91	Simulation	80%	Power Pebble/CDTV	2/92	Simulation	5%	Top League	2/92	Compilation	super
Cave of Goblins/CDTV	12/91	Abenteuer	58%	Hard Nova	12/91	Abenteuer	64%	Power Up	7/91	Compilation	super	Total Recall	2/91	Action	62%
Cash	9/91	Simulation	43%	Harpoon	3/91	Simulation	41%	Predator 2	7/91	Action	51%	Traders	7/91	Simulation	77%
CD Remix/CDTV	10/91	Ankündigung	schlecht	Head over Heels	12/91	Geschicklichkeit	63%	Prehensile	7/91	Geschicklichkeit	75%	Tres Warrior	11/91	Action	78%
Celtic Legends	12/91	Strategie	60%	Heart of China	2/92	Abenteuer	70%	Primeval Collection	10/91	Compilation	mittel	Turnin Burn	5/91	Action	41%
Centurion	12/91	Strategie	88%	Heart of the Dragon	4/91	Abenteuer	30%	Pro Fight	9/91	Simulation	68%	Turrican II	3/91	Action	89%
Centurion	7/91	Verschiedenes	56%	Hemlock	1/92	Abenteuer	48%	Project Prometheus	4/91	Abenteuer	66%	Turtles - The Cool-Up	1/92	Action	44%
Challengers	2/91	Compilation	super	Hero Quest	7/91	Brilliant	63%	Project Ratus	3/91	Abenteuer	30%	Typhoon of Steel	3/91	Strategie	14%
Champion Driver	11/91	Sport	80%	High Energy	4/91	Compilation	gut	Pro Powerball Simulator	5/91	Action	68%	Ultimate Ride	2/91	Sport	38%
Champions of the Ra	9/91	Simulation	51%	Highlights II	10/91	Compilation	mittel	Psycho Killer/CDTV	10/91	Abenteuer	mittel	UMS II	4/91	Simulation	71%
Chaos Strike Back	2/91	Abenteuer	67%	Hill Street Blues	5/91	Simulation	92%	Puzzle	2/91	Strategie	86%	Under Pressure	12/91	Action	46%
Chart Attack Vol. 1	12/91	Compilation	super	Holiday Maker/CDTV	11/91	Abenteuer	in Ordnung	Quattro	5/91	Geschicklichkeit	31%	Utopia	11/91	Simulation	78%
Chuck Rock	4/91	Geschicklichkeit	67%	Homa Alone	2/92	Action	31%	Quest & Story	2/92	Compilation	gut	Vektor Championship Run	2/91	Sport	41%
Chuck Yeager's AFT, 2.0	5/91	Simulation	75%	Hudson Hawk	2/92	Action	57%	Quest for Glory II	9/91	Abenteuer	64%	Velenok	2/92	Action	67%
Coco Heat	1/92	Action	42%	Hunter	9/91	Abenteuer	89%	Quicksilver Pinball	3/91	Simulation	29%	Virtual Reality Volume 1	10/91	Compilation	super
Classic Board Games/CDTV	10/91	Brilliant	mittel	Hunt for Red October	4/91	Action	56%	Railroad Tycoon	4/91	Simulation	90%	Virtual Reality Volume 2	10/91	Compilation	mittel
Cliff Clax	1/92	Strategie	58%	Hydra	7/91	Action	38%	Rainbow Collection	10/91	Compilation	super	Virtual Worlds	10/91	Compilation	super
Cobra	11/91	Sport	29%	Ice Runner	5/91	Geschicklichkeit	58%	R.B.I. Two Baseball	10/91	Sport	62%	Volled	1/92	Geschicklichkeit	42%
Cobra	7/91	Strategie	19%	Isat	5/91	Action	53%	Reach for the Stars	11/91	Strategie					

**Bundesweit
im
Zeitschriften-
handel**



Die Amiga fun gibt es
jeden Monat NEU im gut-
sortierten Zeitschriften-
handel - wenn nicht
einige vor Ihnen
schneller waren!

Eine gesunde Mischung
aus Action, Strategie,
Jump & Run und Logik
und garantiert 100%
Spiespaß gibt's mit
Amiga fun!
Wer da nicht zugreift ist
selber schuld...



**Für nur 19,80 DM im
Zeitschriftenhandel!**

STROMAUSFALL

Unser Bericht aus der stromlosen Zone steht heute ganz im Zeichen mysteriöser Phänomene: Alles, was Ihr schon immer über begehrenswerte Tierschädel, antike Kiesel und Ninja-Teddybären wissen wolltet, aber verständlicherweise nie zu fragen gewagt habt...

zwei oder drei ein, sie sind ja auch schwieriger zu handhaben. Tja, und wer zuerst einen der neunteiligen Skelettköpfe beisammen hat, ist halt der Obersteini!

Doch das ist noch nicht alles, denn die Spieler erhalten zudem je sechs Aktionskarten, mit denen neben der beschriebenen Stapelarbeit auch andere launige Tätigkeiten eingeleitet werden. Abhängig von dem, was er in der folgenden Runde zu tun gedenkt, legt jeder Neanderthaler ein beliebiges Kärtchen

verdeckt vor sich hin. Auf Kommando werden sie gleichzeitig umgedreht und reihum ausgeführt. Besonders komisch sind dabei die „Ratschläge“, die an einen der Spieler gerichtet sein müssen. Falls nämlich der Betreffende vorhat, einen Stein zu setzen, wird der gute Rat ihn nervös machen, so daß er sein Vorhaben unter erschwerten Bedingungen ausführen muß – z.B. mit einem Ohr auf der Tischplatte...

Andere, nicht minder spaßige Aktionen regeln den Nahrungsbedarf. Klaro, Steinschleppen macht hungrig! Ohne ausreichenden Fressalien-Vorrat in Form von Chips sieht man bei der antiken Steinerei daher ziemlich alt aus. Ganz und gar nicht alt sieht hingegen das umfangreiche Spielmaterial aus, alles ist bunt und lustig bedruckt, als Baumaterialien liegen Natursteine und eine echte Holzscheibe in der Box. Die Regeln sind eingängig und schnell umgesetzt, ab vier Teilnehmern macht Neolithibum wirklich einen Höllenspaß – es ist eines der unterhaltsamsten Spiele der letzten Zeit!



Neolithibum

Eines schlimmen Tages in grauer Vorzeit wurde die heilige Steineiche vom göttlichen Blitz gefällt. Und so versammeln sich nun Jahr für Jahr bis zu sechs Steinzeitler um des Baumes Reste, vereint im lobenswerten Bestreben, ihren grollenden Gott wieder zu versöhnen – durch Anhäufung möglichst vieler Steinbrocken auf dem traurigen Eichenstumpf. In der neuzeitlichen Spielpraxis

müssen dazu ganz ordinäre, nach drei Größen sortierte Kiesel auf eine kleine Holzscheibe gelegt werden, ohne daß vorher plazierte Steinchen runterfallen. Freilich taten auch unsere Vorväter nichts umsonst, weshalb sich die Spieldesigner deren Vorliebe für vermoderte Bärenschädel zunutze machten: Wer erfolgreich baut, darf einen Knochen-Chip ziehen, dickere Felsen bringen sogar





Plüsch, Power & Plunder

Fast ebenso originell wie die Klamauk-Steinerei kommt unser zweiter Titel des Tages daher, möglicherweise ist PP&P sogar noch etwas absurder. Und das, obwohl es sich dabei grundsätzlich um ein ganz gewöhnliches Gruppenrollenspiel für vier bis acht Helden und einen Meister handelt. Jedenfalls, wenn man davon absieht, daß nicht Zwerge oder Elfen, sondern Teddys und andere Plüschodile die Hauptdarsteller sind! Einige dieser „Haustiere“ führen nämlich ein (weitgehend geheimes) Eigenleben, wurden sie doch von den Strahlungswellen

der großen Wollworth-Götter erweckt und beseelt... Zunächst dreht sich natürlich alles, insbesondere der sechsseitige Würfel, um eine ordentliche Charaktererschaffung. Die Rasse darf man sich noch freischwebend aussuchen, doch danach harren vier grundlegende Eigenschaften der Festlegung durch Fortuna - Intelligenz, Mut, Geschicklichkeit und Stärke. Nach diesem eher konventionellen Start stößt man bald auf so merkwürdige Dinge wie den Knuddelwert. Damit ist die wertvolle Lebensenergie gemeint, welche sich nur bei

einer Dorfnäherin regenerieren läßt. Im Gegensatz zu beispielsweise den Plüschpunkten (Ausdauer), die sich nach 'ner ordentlichen lila Pause von selbst wieder nach oben schrauben. Natürlich hat auch alles seinen Preis (der Kauf von Items genauso wie die Anwendung besonderer Fähigkeiten), und der wird mit dem universellen Zahlungsmittel der Pfiemelpunkte beglichen. Erfreulicherweise regenerieren die sich ebenfalls von allein - eine echte kulturelle Großtat der Steiff-Tiere!

Ferner gibt es allerlei Fertigkeiten zu erlernen, vom Balancieren über den Umgang mit Hieb- und Stichwaffen (Teelöffel oder Zahnstocher) bis hin zum Treppensteigen. Besonders erwähnenswert ist noch die waffenlose Selbstverteidigung, und natürlich darf auch die Hexerei nicht fehlen. Zauberplüsch bekommen zufällig drei magische Steine zugeteilt, von denen jeder für ein bestimmtes Objekt oder eine Tätigkeit steht. So kann etwa aus den Steinen „Stofftier“ und „Verletzung“ ein Kampfzauber zusammengebastelt werden. Die Rolle der Experience Points wird schließlich von Keksen übernommen: Hat man genügend gesammelt, rückt man einen Level auf.

Ehe nun die unwiderstehliche Bären-Power ganz München unsicher macht, oder sich sämtliche Einwohner von Haar einen Stein schnappen und auf Jagd nach Bärenschädeln gehen, lassen wir unsere bürigen Rezensionsexemplare doch lieber am Wege der Verlosung Euch zukommen, Ihr braucht uns dazu nur schriftlich mitzuteilen, wie der wissenschaftliche Ausdruck für „Steinzeit“ lautet (der Name unseres ersten Games ist da schon mal ein ganz heißer

Tip!) und auf welches andere Rolli-System das Kürzel „PP&P“ wohl anspielen könnte. Letztes Mal ging es übrigens um PSS (Rossmöller lassen wir auch gelten) und den Bogen. Ja, und wenn nun noch unsere weltweit bekannte Anschrift auf dem Kärtchen steht, fehlt Euch eigentlich bloß ein bißchen Glück, um bald die ersten Steine klopfen oder Teddys nähen zu können!

Joker Verlag
„Stromausfall“
 Untere Parkstr. 67
 D-8013 Haar

Neolithibum

Spielmaterial: 89%
Spielregeln: 84%
Spielreiz: 87%

Besonderes: Wer mehr, andere oder schönere Steine braucht, kann sich auf jedem Feldweg Nachschub besorgen!

Schwierigkeit:
 Für Anfänger
Preis: ca. 45,- DM

Bezug: Games In
 Brienner Str. 54
 8000 München 2
 Tel.: 089/5 23 46 66

Plüsch, Power & Plunder

Spielmaterial: 71%
Spielregeln: 84%
Spielreiz: 83%

Besonderes: Hier wird nur das reine (allerdings köstliche) Regelheft ausgeliefert. Abenteuer-Module sind in Vorbereitung.

Schwierigkeit:
 Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 22,- DM

Bezug: Games In
 Brienner Str. 54
 8000 München 2
 Tel.: 089/5 23 46 66

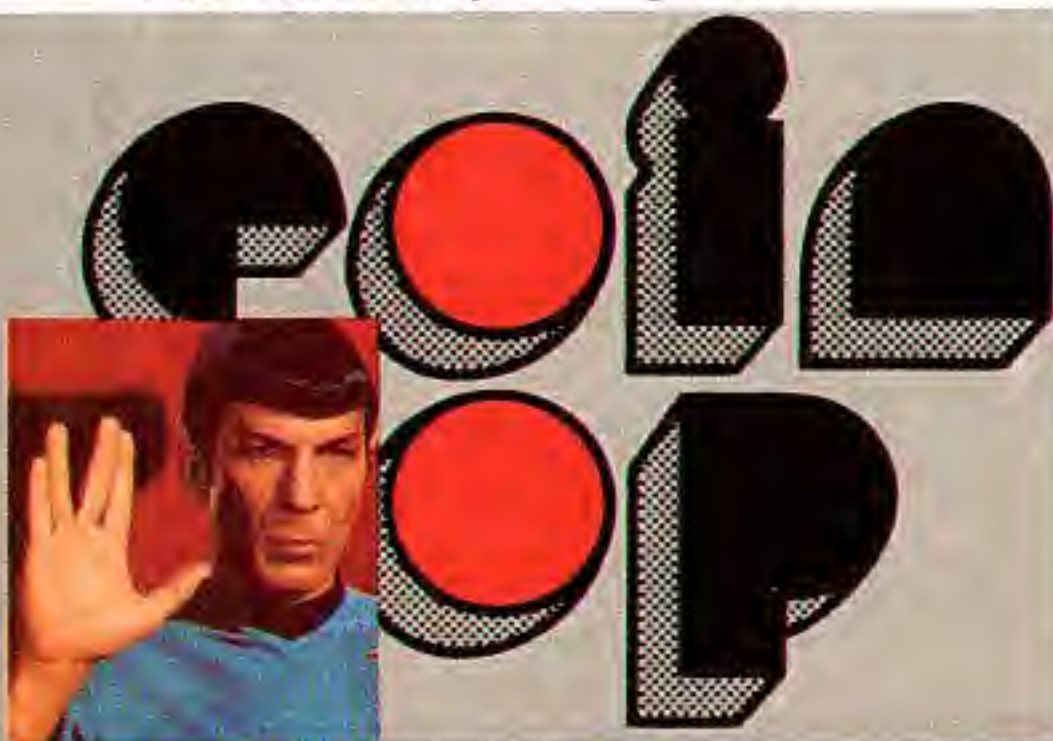
Nagelneue Arcademaschinen, wohin das Auge blickt, alle auf Freispiel gestellt – ein Paradies für jeden Zocker! Leider ist die ganze Pracht ausschließlich Presse und Fachbesuchern vorbehalten, aber Ihr habt ja uns.

Und wir können Euch sagen: Auch in der Spielhalle sind Lizenz-Versoftungen dieses Jahr der letzte Schrei, auch hier halten die Spiele oft nicht, was der Name verspricht. Kennen wir das nicht irgendwoher?

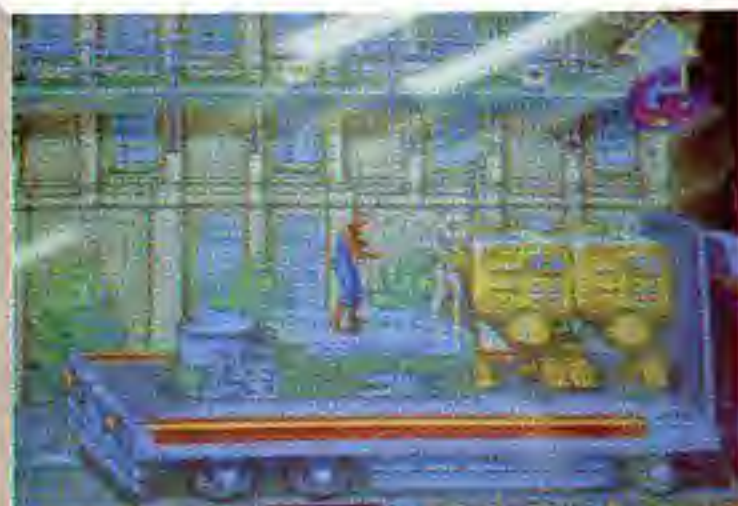
Nehmen wir mal den amerikanischen Comic-Giganten Marvel und seine berühmten Superhelden, gleich vier davon findet man nämlich in **Captain America and The Avengers** von Data East. „Der Eiserne“ und „Wonderman“ werden hier in handfeste Prügeleien à la „Final Fight“ verstrickt, gelegentlich ist auch Horizontal-Ballerei im Stil von „R-Type“ angesagt. Grafik und Sound sind zwar alles andere als sensationell, aber abwechslungsreich ist die Kiste schon. Weitaus besser hat uns jedoch **Spider Man** von Sega gefallen. Im Zwei-Spieler-Simultanmodus vermöbelt man als „Spinne“ oder „Falke“ reihenweise die bösesten Bösewichte wie „Dr. Doom“ oder den „Kingpin“. Sicher, spielerisch wird bis auf ein paar originelle Sonderwaffen nur Durchschnittskost geboten, aber die Präsentation ist einfach

irre: Die riesigen Kämpfer sind so hinreißend gezeichnet und teilweise derart witzig animiert, daß man schon genau hingucken muß, um Unterschiede zu einem Zeichentrickfilm auszumachen! Eine weitere Digi-Rauferei hat Sega mit **Arabian Fight** in petto, dank Orient-Flair und geschickt eingesetzter Zomeffekte sogar eine recht originelle. Noch origineller ist ihr **Rail Chase**: Zwei Spieler rasen gleichzeitig durch feinste 3D-Grafik und geben mit Schnellfeuerwaffen einem Drogensyndikat Saures. Besonders beeindruckend ist die neue Hydraulik des Standgeräts, es wird gerüttelt und geschüttelt, bis das Rückgrat ächzt. Daneben zeigte Sega noch die Hubschrauber-Hatz **Air Rescue**, die aber trotz Duo-Cockpit und schnellen 3D-Routinen (inklusive Rundumsicht!) nicht ganz an den Klassiker „Thunderblade“ heranreicht. Zurück zu den Lizenzen, hin zu **Terminator 2** von Midway. Am Gerät befestigte Maschinenpistolen machen ja immer was her, genau wie digitalisierte Filmsequenzen und Sprachausgabe – das altbackene Gameplay (3D-Ballerei im Stil von „Operation Index“) konnte hingegen nicht so recht überzeu-

Heute wollen wir mal ein bißchen Abwechslung in den grauen Arcade-Alltag bringen – mit einem Sonderbericht von der IMA '92, Frankfurts internationaler Fachmesse für Unterhaltungsgeräte!



Kein spielerischer Höhenflug: Air Rescue



Feine Comic-Soft: Spider Man



Geschichten von 1001em Gegner: Arabian Fight



Der Wahnsinn auf Schienen: Rail Chase



Hasta la vista, Baby: Terminator 2



gen. Etwas spaßiger ist da schon **Who shot Johnny Rock?**, Ataris Fortsetzung zum Laserdisk-Westernspektakel „Mad Doc McCree“. Diesmal schießt man sich mit dem Colt in der Hand durch einen richtigen kleinen Gangsterfilm im Stil der 30er Jahre, wobei die Sache natürlich erneut am „Dragon's Lair Syndrom“ leidet: viel Optik, wenig Spiel. Dank einer gehörigen Portion Selbstironie ist die „Live-Mörderjagd“ trotzdem ein paar Münzen wert. Kommen wir nun zu einer kleinen Sensation – Namco hat in der Weltraum-Ballerei **Starblade** die spektakulärste 3D-Vektorgrafik realisiert, die bisher auf einem Monitor zu sehen war! Über dem ohnehin riesigen Screen wurde ein Parabolspiegel installiert, ein Kniff, der einen ähnlichen Effekt erzeugt, wie man ihn aus den 180° Kinos am Jahrmarkt kennt. Zusammen mit dem Dolby-Surround-Sound und der Hydraulik kommt so beim Flug durch die Schluchten und Gänge einer Raumstation echtes Cyberspace-Feeling auf, Luke Skywalker läßt grüßen. Schönen Gruß auch an die Simulations-Experten von Microprose, ihr Spielhallen-Abstecker hat sich gelohnt: Bei **B.O.T.S.S.**

übernimmt man die Steuerung eines riesigen Kampfroboters, um in feiner Vektorgrafik feindliche Robbies, Waffenfabriken oder Raketenilos zu zerbröseln. Eine spielerisch überzeugende SF-Simulation!

Wer lieber Römer verkloppt, Zaubersprüche schlürft und Wildschweine mampft, liegt derzeit bei Konami richtig – ihr **Asterix** ist exklusiv den europäischen Spielhallenbesuchern vorbehalten, vermutlich ist der streitbare Gallier in Übersee zu unbekannt, als daß sich die Lizenz rentiert hätte. Asterix und Obelix kloppen sich hier durch sieben sattem bekannte Comic-Szenarios wie Gladiatorenarena, Pyramiden oder Galeere; wobei das Game weniger durch technische Perfektion als durch Witz und Charme zu begeistern vermag. Schade, daß jüngere Zocker wohl nicht viel davon sehen werden...

Und was gab's sonst? Nun, natürlich die obligaten Autorennen, beispielsweise Segas **F1 Exhaust Note** und Jalecos **Grand Prix Star**.

Beide mit Doppelsitz und flotter 3D-Grafik, beide nicht ganz so gut wie der Platzhirsch „Super Monaco G.P.“. Außerdem hat der Arcade / Konsolen-Zwitter **NEO-GEO** nun den Weg in die Spielhalle gefunden, wer so ein Teil besitzt, darf also endlich wirklich seine Speicherstände (auf Steckkarte) in die Spielhölle mitnehmen. Ja, und dann standen selbstverständlich auch ein paar neue Flipper herum, die ebenfalls nicht mit großen Namen geizten: Ballys **The Addams Family** und Data Easts **Star Trek** wären da erwähnenswert, bieten sie doch eine gesunde Mischung aus Präsentation und Spielbarkeit – fast so schön wie die jeweiligen Filmvorlagen. Als Fazit unseres Messerundgangs bleibt Folgendes festzuhalten: Grafik, Sound und Hydraulik werden immer perfekter, die Spielideen leider weniger. Im Einzelfall werden wir es genauer wissen, wenn die Tests im Coin Op anstehen, spätestens aber, wenn die Amigaversionen vorliegen... (M. Semino)



Spock und die schnelle Silberkugel:
Star Trek - Der Flipper



Eine Heimkonsole will hoch hinaus:
NEO-GEO



Tod den Microprose-Robbies:
B.O.T.S.S.



Sega gibt Gas:
F1 Exhaust Note



Famillengrab für Münzen:
The Addams Family



Kampf der Laserdisk: Who shot Johnny Rock?



Das Highlight: Starblade

Nr. 90001

Joker-Shirt - Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL). Nur DM 19,90



Nr. 900005

Disketten-Aufkleber - Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitsko-

prien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 90002

Joker-Jogger - Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M,L,XL,XXL. Schon für modische DM 49,-



Nr. 900004

Sammelordner - Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren... Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



Nr. 900007

Solarrechner-Diskette - Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist. Ausgerechnet für DM 19,-

Nr. 90003

Zeitgeist - Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert und ausschließlich nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 59,- pro Uhr

DOS

Karl und Mechthild Dreyer

DOS

für
Einsteiger, Aufsteiger
und
Umsteiger

DOS

ECA
soft

Nr. 900006

Horizontzerweiterung I - Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger“ von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk für alle, die mal in die Welt der MS-Dosen schnuppern wollen! Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Buch





Exklusiver als alles und jedes von **QUALLE**, besser und schöner als das Beste und Schönste von **SCHROTT** VERSAND, preisgünstiger als jeder Preisschläger aus dem **SCHAUER KATALOG** - das ist der **Joker Shop**. Und dank Bestellcoupon könnt Ihr Eure Kohle jetzt auch viel bequemer loswerden!



Wer ist „Qualle“? Was ist „Schrotto Versand“? Was soll ich mit dem „Schauer Katalog“? Ich will die exklusiven Joker-Artikel und sonst nix!

Null Problem, könnt Ihr haben: Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken! Oder, falls Ihr das Heft nicht zerschnippeln wollt, Nummer und Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben. Bitte nicht vergessen, die Zahlungsweise anzugeben (siehe Coupon) und ab damit.

ABER: Bei Vorkasse bitte DM 4,- für's Porto dazurechnen, Nachnahmebestellungen werden beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Und falls Ihr's nicht gewußt habt - die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei!

Nr. 100000

Joker-Sammlung - Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?

Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-

Nr. 200000

Spezialitäten - Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Beispielsweise unser neuester Streich, „Rollenspiele“. Hier findet Ihr ALLES zum Thema: über 80 Tests, Previews, Infos, News und jede Menge Tips, Tricks und Pläne! Speziell günstig für schlappe 8,50 DM

Horizontweiterung II - Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!

Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 4,- für Porto dazurechnen.
☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Meine Adresse:	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
Name	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 4/90 <input type="checkbox"/> 7/90 <input type="checkbox"/> 9/90 <input type="checkbox"/> 1/91
			<input type="checkbox"/> 4/91 <input type="checkbox"/> 7/91 <input type="checkbox"/> 9/91 <input type="checkbox"/> 10/91 <input type="checkbox"/> 11/91 <input type="checkbox"/> 12/91 <input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 2/92
Straße/Hausnr.	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Rollenspiele
	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/91 <input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 2/92
PLZ/Ort	90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S, <input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL
	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL, <input type="checkbox"/> XXL
Datum/Unterschrift	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß, <input type="checkbox"/> schwarz
Einfach einsenden an:	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
	900006	Dos-Buch	<input type="checkbox"/> Stück
	900007	Solarrechner-Disk	<input type="checkbox"/> Stück

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
UNTERE PARKSTR. 67
8013 HAAR



Am 27. März erscheint der neue AMIGA JOKER – und das ist kein Aprilscherz!

Warum wir das mit dem Aprilscherz extra betonen? Na, weil wir Euch in der April-Ausgabe natürlich wieder stilgerecht in den April schicken werden – ist doch eine schöne alte Joker-Tradition! Traditionell schön, aber gar nicht alt werden hingegen unsere vielen Tests, Previews, Lösungshilfen und Specials ausfallen. Und das ist auch kein Scherz! Obwohl es für den Action-Freak ja durchaus lustig sein mag, zu erfahren, wie Oceans Taito-Ballerei „Space Gun“ und Grandslams Movie-Versorgung „Die Hard 2“ am Amiga aussehen. Sierras aktuelle PC-Umsetzung „Space Quest 4“ könnte den Abenteurern ein Lächeln abringen, und auch

die Strategen haben gut grinsen: die Ameisenplage „Sim Ant“ fällt bald auch über die „Freundin“ her. Genau wie der Sporthammer vom Mega Drive, „John Madden Football“ ... Wem das alles nicht genügt, dem können wir auch noch ein Special über die aktuellen Compilations versprechen,

sowie Seitenblicke auf die Szene der Konkurrenz-Rechner à la Dr.Freak. Scherz beiseite, seid einfach am 27. März am Kiosk. Oder bestellt noch heute Euer Abo samt Prämie – dann lacht Ihr schon, während andere noch warten!



Bezugsquellen

AHS Laden & Versand: Schlingasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Frank Heidak Bürgerstr. 8-10 5000 Köln 41 Tel.: 0221/256983	Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/4301047	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02131/6070
Bachler Computersoftware Blücherstr. 24 Postfach 1113 4290 Bockholt Tel.: 02871/183088	Funny-Software Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	Koronasoft Carl-Bertelsmann- Straße 53 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1828	Softpower Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bomico Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Galaxy Plinganserstr. 26 8000 München 70 Tel.: 089/7605151	Leisuresoft Robert-Bosch-Str. 1 4703 Bönen Tel.: 02383/690	Wial Versand Liegnitzstr. 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
ECS Computer Orleanstr. 63 8000 München 80 Tel.: 089/4489389	Gamesworld Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/786044	Richartz Postfach 1308 4054 Nettetal 1 Tel.: 02153/3736	World of Wonders Marktplatz 39 6231 Schwalbach Tel.: 06196/84747

Inserentenverzeichnis

1A Soft	99	Karosoft	22
3 1/2 Software	90	Lifestyle	33
ABC Soft	84,85	Megapowersoft	114
AHS	26	Megasoft	69
ASI	2	Microprose	17
Attic	75	Müller Computer-	
Bachem	33	software	79
Bachler	25	Neuroth	58
Bavarian Soft	63	Pawloski	41
Bits & Bytes	114	Richartz	109
Blue Byte	29	Rushware	15,29,127
Bomico	21,23,31,47,128	Schatztruhe	45,111
CCS	66	Seitz	6
Computer Glücks	99	Soft & Sound	19
Computer World	63	Softgold	15
CPS Heidak	60,61	Softpower	112
CT Verlag	77,99,119	Software Dreams	114
Data & Electronics	67,93	Software Maniacs	24
ECS	33	Softworld	68
Electronic Zoo	127	Starbyte	31,128
Esser	58	Thalion	11
Funny-Software	54,55	United Software	11
Galaxy	22	Vasib	68
Groß Electronic	110	Wial Versand	89
Intersoft	6,101	World of Wonders	49
Joker Verlag	27,35,51,71,77	Poster: Gremlin Graphics	
Joysoft	96	Poster: Joker Verlag	

Abandoned Places

DIE ZEIT DER HELDEN IST GEKOMMEN!



Jahrhundertlang haben zwölf Helden in eingefrorenem Zustand in den Tiefen der Berge von Kalynthia auf die Rückkehr des Prinzen des Bösen, Bronagh, gewartet.

Nun ist die Zeit gekommen! Die Menschheit muß vor der finsternen Macht des Bronaghs geschützt werden. Das Schicksal liegt ganz alleine in Ihren Händen, da Sie die Gruppe aus den Tiefen des Berges hinauf in die Außenwelt führen werden.

Ein Rollenspiel mit sehr vielen Abenteuern, Gegnern und Rätseln! Begeben Sie sich auf die spannende Suche innerhalb der zahlreichen Dungeons und entdecken Sie die wunderbare Außenwelt, die es zu beschützen gilt.

Die richtige Stimmung wird Ihnen durch die stundenlange und originelle Musik vermittelt. Ein Rollenspiel, das alle Fans vom Anfänger bis zum Profi begeistern wird.

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb Karasoft, Darius, Thal AG

ELECTRONIC
ZOO

Soul CRYSTAL



DER SCHRITT IN EINE ANDERE WELT !!

AMIGA
ATARI ST

BOMICO
IHR SOFTWAREPARTNER
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELN?
BOMICO SERVICE-LINE:
061 07 6 20 67



SOFTWARE

NORDRING 71
4630 BOCHUM 1
TEL.: 02 34/68 04 60
FAX: 02 34/68 04 97

PC
C 64